

GURU

94/7

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

James P. 3
Darkmere
Mr. Nutz
Ultima 8

Image FX 2
Brilliance 2

A Guru legyen veletek !

Intro

Halló mindenkinek!

Egy fontos napirendi pontunk az introban a Velencei tábor. Akí még nem hallott róla, annak elmondjuk, hogy júliusban nyolc napos GURU-RÚNA tábor lesz, rengeteg programmal, előadással. Telnek a faházak s ezzel párhuzamban realizálódnak a tábor programjai. Ha minden úgy alakul ahogy elterveztük, akkor irtó nagy buli várható Velencén. A szakmai előadó gárda összeállt, régi előadók mellett valószínűleg új arcokkal is fogtok találkozni. A PC-sek megnyugtatója miatt elmondom, hogy a szakmai programok egy részét mindenfajta géptípussal rendelkezők felhasználhatják majd (pl. Ray-Tracing), és sem az Amigások, sem a PC-sek nem fognak csalódni. Egyébként az exkluzív programok (koncert, sztár vendég) is konkretizálódtak már, de ez legyen meglepetés. Tehát, szánd el magad ha még nem tetted volna, gyere velünk Velencére!

Mint azt már megszokhattátok a két év alatt, mindig tartunk egy kis nyári szünetet. Most sincs ez másként, a júliust szemeltük ki "pihenésre" és táborozásra. Ennek következtében júliusban nem lesz GURU. A kimaradt számot valamikor az ősz folyamán szeretnénk pótolni, valószínűleg az őszi ECTS forgataga után.

A másik fontos dolog, hogy két évesek lettünk! Két éve hatalmas lelkesedéssel, energiával, rengeteg ötlettel s barátok segítségével elkezdtük a GURU-t. Azóta havonta próbálunk friss híreket, információkat, leírásokat eljuttatni hozzátok, Nektek. Köszönjük azt a rengeteg levelet, melyben biztatást, segítséget, tanácsot s kritikákat kaptunk, sokat segítettetek vele. A jövőben igyekszünk kiküszöbölni a technikai hibákat, s még sokoldalúbbá, színvonalasabbá tenni a GURU-t. Továbbakban is várjuk a visszajelzéseket, ötleteket.

Közösen elfűjtük a GURU tortán levő két szál gyertyát s arra gondoltam: jövőre, ugyanitt, mindenkivel...

GURU TEAM

Ui.: Születésnapunk alkalmából minden előfizetőknek elrejtettünk egy meglepetést a csomagba, reméljük tetszik!

Kellemes nyarat, jó pihenést kívánunk Mindenkinek!



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén! 1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

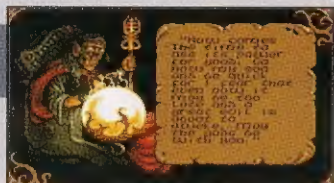
Tartalomjegyzék



Delta V

Újdonságok

Játékismertető	4	CD-ROM News	75
Riport csokor	35	PD zóna	55
Commodore hírek	73	Komoly hírek	65



Darkmere

Játék teszt

Darkmere	6	Bubba & Stix CD ³²	28
James Pond 3	10	Beavers CD ³²	28
Mr. Nutz	11	Red Crystal	29
Genesisia (2. rész)	12	Sherlock Holmes CD	30
Syndicate CD	15	Evasive Action	31
Beneath a Steel Sky	16	Heirs to the Throne	36
Wolfenstein 3D	22	C64 sportjátékok	37
Nick Faldo CD ³²	23	Omega (C64) (4. rész)	40
Ultima 8 (1. rész)	24		



Rendszerbarát

Programozás

Amos	48	Rendszerbarát	71
Assembly rovat	69		



Imagine rovat

Grafika

Imagine rovat	56	Brilliance 2	76
		Image FX 2	76



Demologia

Állandó rovatok

RÚNA	43	Sega rovat	60
Levelezés	46	Atari rovat	66
Zenemánia	49	Így könnyű...	70
Kaland	50	Külvilág	78
Apróhirdetés	53	Demologia	80
PC ABC	54		



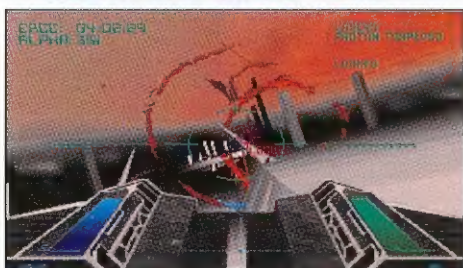
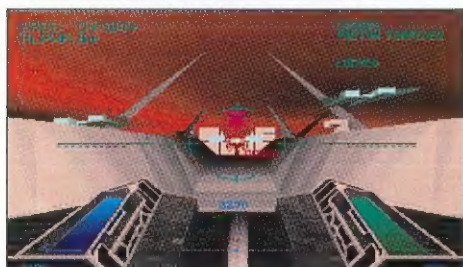
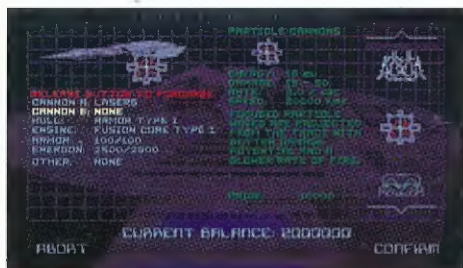
A címlapon:
Darkmere/Core

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalypex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. • 4983.66-22 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

Újdonságok

Delta V

Igen, igen, a Delta V c. játékról már írtunk egy ismertetőt, de ez nem állít meg engem abban, hogy az újonnan érkezett képeket ne sózzam rá a nagyjéreműre. A csúcs, jól kinéző játékról dióhéjban csak annyit, hogy a U.S. Gold adja ki, s ismét a jövőben játszódik. A Netrunnerok egy számítógép által kreált pályán száguldanak. Ha teljesítik a feladatot és túlélnek a pályát, a bónuszpontjaikat felhasználhatják új felszerelések vásárlására. Amennyiben a virtuális valóságban meghal a játé-



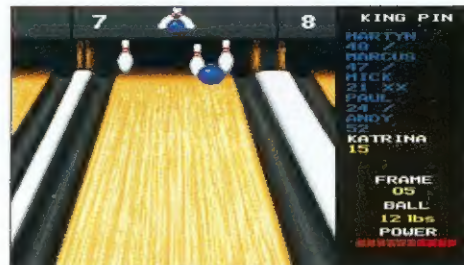
kos, a földi pályafutása is véget ér - flatline. Annyi előnye van a netrunningnak, hogy a gondolat és az akció egy: amint a gondolati impulzusaink továbbítódnak, a számítógép azonnal reagál. Ennyi mellébeszélés után elmondom a lényeget: a játék tulajdonképpen a Star Wars halálcsillag berepülő aknájának a jelenetéhez hasonlítható: egy pályán kell irányítani űrhajónkat és szétlőni mindent, ami felénk lő. Gyors akció, falat remegtető robbanások és szép grafika jellemzi majd a játékot, ami (mire olvassátok a lapot) már a piacon van.

Indycar Racing

Az egyik legjobb autóverseny játék a világon, az Indycar Racing két kiegészítő megjelenésével még jobb lett! A Virgin és a Papyrus szoftvercégek nevei által fémjelzett játék hét új pályával bővült, ami új kihívást jelent az autóverseny szerelmeseinek. A második kiegészítő az Indycar Paint Shop. Itt mindenki megtervezheti a saját kocsijának a kinezetét, a rajta lévő hirdetéseket. PC-re a nyár végén jelennek meg a kiegészítők.

King Pin

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy király. A neve Pin volt, s sokat is csúfolták érte. Nem, ez nem jó. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy tekepálya. Kilenc bábu állt a végében. Egyszer arra járt valaki, s véletlenül belerúgott egy vasgolyóba. Szegény ember lába eltört, de tarolt. Ezek után a vasgolyót lecserélték kőgolyóra (a lábak kimélése végett), és



megalakították az Első Független Teke-szövetséget. Az újkeletű játék pillanatok alatt tért hódított, s most a Team 17 kivitelezésében bárki meglendítheti azt a kőgolyót...

Hat játékos játszhat bajnokságot, természetesen a pontokat nem kell krétával a táblára feljegyezni, hanem a gépünk tartja majd nyilván a sikeres gurításainkat. Digitalizált hangeffektek, a gurítás utólagos korrigálása, tekegolyó választási lehetőség, stb. Ha a nagymamád megunta a biliárdozást, hívd ki egy tekepartyra! A játékot úgy a PC-sek mint az Amigások is játszhatják augusztus-szeptember környékén.

Marvin

Marvin Csodálatos Kalandja (már a név alapján) egy borzasztó ugrabugráló játéknak hangzik, s nem is tévedünk! Marvin, a kis pizzásfiú házhozszállítja az árukat, s ebben semmi de semmi nem állíthatja meg őt! A CD³²-en megjelenő játék 10 világban, 90 szinten próbálja ki joypadnyúzó képességeinket, míg legvégül eljuthatunk az elrabolt professzorhoz, aki az óriás pepperóniát rendelte extra sajttal a tetején, még a múlt héten. 6 szintű scroll, 256 szín, CD soundtrack, a játékot a 21st Century találja szeptemberben.



Dragon Lore



A Software Toolworks nagyot kaszált a MegaRace c. programmal, s most a Cyro csapat új játékaról van szó, amely a Dragon Lore címet viseli. Valószínűsíthető, hogy ez a játék egy sorozat része lesz, hiszen azt az alcímet viseli, hogy "Egy legenda kezdődik". Ez a cím egy kicsit nagyképűnek hangzik, hiszen a gyönyörű grafika nem ismerve (nálam) a jó játéknak: ugyanis egy jó játéknak kell valami plusz ami "elkapja" a játékost, és belevonja a storyba. Ez persze csak a játék végén derül ki, addig is lássuk a tényeket. A Dragon Tales c. játékról már talán hall-



hattatok, ezt kb. kilenc hónapja kezdték beharangozni. A játék a 7th Guest fantasy megfelelője lett volna. Ezek után a játékot átnevezték, s valószínűleg át is tervezték, mert a legutóbbi E.C.T.S.-en olyan gyönyörű grafikájú és animációjú játékot láttam, hogy az nem mindennapi. A pályák közötti folyamatos átmenetet a CD-ről töltik, de az animáció gyönyörű, teljes képernyős. A harcnál a jól bevált Ultima Underworld receptet vették elő. A külvilág lélegzetelállító, a ködös háttérből lassan bontakoznak ki a fák, bokrok embertelen sziluettjei. Lássuk hát a storyt: Nagyon, nagyon, nagyon régen egy csoport sárkány és lovak szövetséget kötött: közös erővel úzték ki a gonoszt a földjükről, és egy távoli völgyben telepedtek le, amit egy masszív fal védelmezett. Ezer év nyugalom után megszületett Haagen Von Diakonov, aki mire beavatást nyert, áruló lett. Csak te, Edward Von Wallenrod, egy nemes de bukott család fia tudod megállítani Diakonovot. Az első részben vissza kell szerezni a becsületünket, megkeresni a család sárkányát és Sárkánylovaggá kell válnunk. Ez a rész főleg kastélyban játszódik. A második részben (ami '94 év végén jelenik meg) a harcművészetekben kell jeleskedni ahhoz, hogy legyőzzük a káosz erőit. A játék alkotói azt is ígérik, hogy a 3D környezetet nem csak "egy oldalról", egy útvonalon keresztül szemlélhetjük, hanem bármilyen szemszögből játszhatjuk a "le-renderelt" 3D játékot. A játék nyáron jelenik meg PC-CD-ROM-ra.

Lords of the Realms

Réges-régen Angliát békeszerető törzsek lakták. Habár az élet kemény volt, mégis mindenki boldognak érezte magát. Történt, hogy 1066-ban egy vad törzs, kik Normanoknak nevezték magukat, leigázták az országot. Ettől kezdve századokon keresztül kiskirályok, háborúk és válságok uralták e földet...

Az Impression Software Lords of the Realm című stratégiai programját pont egy ilyen kiskirály szerepében próbálhatjuk ki megtudhatjuk, hogy milyen is volt a középkori Angliában kormányozni a ránk testált területet, harcolni a többi urasággal, új szövetségeseket szerezni, vagy éppen elárulni azokat. Kastélyunkat saját ízlésünk szerint építhetjük majd fel, a másét pedig eddig soha nem látott módon, akár hónapokon keresztül is ostromolhatjuk...

Masell & Del

This Summer	
Start of Summer	20
Births	1
Deaths	0
Eaten	0
Stolen	0
End of Summer	21
Gain of	+1
Dairy produce for 210 people each season.	



DARKMERE

Ha még emlékeztek, a Legacy of Sorasil csak előételként szerepelt az étlapomon, de most érkezett egy finom falat, egy valódi csemege; Darkmere a la Core Design! És eljőve amiről álmotál! Tényleg, miről is álmotál?...

... Messze innen, egy távoli birodalom ősi kastélyában haldoklik egy elf király. Törékeny keze hideg fényű kristályon nyugszik. A mélységes fájdalom mely átjárja testét, eltorzítja vonásait s elméje az emléképek csarnokába menekül...

Réges régen, Enywas, a hatalmas és gonosz sárkány megtámadta az embereket, s pusztulást hozott a mezőkön és a falvakban, nem kímélve senkit és semmit. Malthar, a varázsló utolsó reménye Gildorn, az elf volt. Gildorn megmérkőzött a gonosszal, s a hosszú, nehéz küzdelemben legyőzte azt. Visszatért az emberek falujába, segített az újjáépítésben. Mindenki szerette őt, s eljött a nap, amikor királlyá választották.



Békés, nyugodt évek következtek, s egy napon a parasztok elf hajadonra találtak az erdőben. A csodaszép lány a nevén kívül nem emlékezett semmire. Berengaria, mert így hívták őt, hamarosan meghódította a király szívét. A fényes esküvő, az uralkodó boldogsága nagy öröm volt a népnek. Berengaria gyermeket várt, s amikor közelgett az idő, elindult az erdőbe és sohasem tért vissza. A király hitvese keresésére indult, de nem találta őt. Ám csodával határos módon meglelte újszülött gyermekét, a fiát, Ebrynt.

Teltek az évek, a kislány felnőtt, kiváló harcosként érett. Eközben a környező erdőkbe visszatértek az orkok, de a király még mindig csak a mágikus kristállyal, s elvesztett kedvese keresésével törődött. A sötétség egyre nőtt, s gonosz kód szállt a falvakra. Az orkok elrabolták az embereket, nem ismerték a félelmet, s környékükön lecsaptak az ártatlanokra.

A herceg felkereste apját...

- Eljöttem, Apám.

- Fiam, én már túl öreg vagyok ahhoz, hogy begyógyítsam népem sebeit. Te leszel az, aki elhozza neked a szebb jövőt. Keresd meg Malthart, a varázslót, többet tud segíteni neked, mint én! Fogd a kardom, Ebryn! Ez az ősi elf penge jelzi majd, ha orkok közelegnek. Vigyázz fiam! Ha gonoszt ölsz, a kard energiát ad neked, de ha jóra sújt le e nemes fegyver, az energiát téled veszi el! Még egy ajándékom van a számodra, gyermekem. A kristály segítségével figyelemmel kísérem majd utadat, s segítek neked ha tudok. Csak akkor hívj, ha nagy szükséged van rám, mert életerőmből vesztek amikor használom e gömböt. Remélem az istenek megbocsátják nekem, hogy ennyi évet pazaroltam Berengaria keresésére, s elhanyagoltam minden mást! Itt az ideje, hogy a kristály erejét valami jóra használjam. Menj, fiam! Isten veled!...

Álomnak nem rossz, hát még játéknak! S Te lehetsz a főhős, Ebryn, aki megmenti a reményvesztett embereket a pusztulástól. A meglehetősen hosszú introt egyszer érdemes végignézni, aztán kezdődhet a nagy kaland! Mindenek előtt,

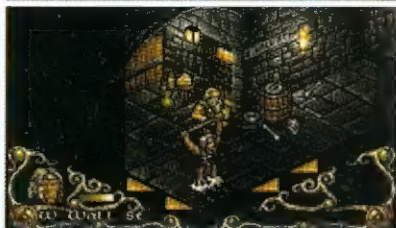
készítsd a kezded ügyébe a következőket: egy darab jó joystick, kockás papír, ceruza, radír, minimum egy termosz kávé és néhány napi hideg élelem, esetleg szótár /angol, francia, német vagy olasz/.

Amire a továbbiakban számíthatsz; 3D világban játszódó kaland, a több mint 600 screenen animáló háttérgrafika, három szint, atmoszférikus hangulat, remek játszhatóság, megbocsátható mennyiségű disc csere-bere és kötőhártya-gyűlladás. Remélem sikerült felkeltenem az érdeklődésedet!

A következő oldalakon a grafomániát fogom kiélni, reszkesetek! Aki egyedül óhajtja végigjátszani a gamet, az csak a következő bekezdést olvassa el, mert utána jön a fantasztikus adventure full leírása!

A képernyő beosztása remek, a hatalmas és szépen kidolgozott játéktér uralja. A bal alsó részben marcóna fickó tekint ránk, ő vagyunk mi, szóval ő Ebryn. Lent olvasható hol vagyunk éppen most. A jobb oldali ablak egyelőre üres, ide kerül majd beszélgetőpartnerünk vagy támadónk portréja. A joy segítségével lehet ballagni, harcolni és egyáltalán bármit is tenni. Talán érdemes egy kicsit gyakorolni a csapásokat, mert hamarosan találkozunk a "rossz fiúkkal". Az orkok ellen a hasi vágás a leghatásosabb, a patkányoknak elegendő egy temperamentumos alsó csapás. A sárkányifjakkal már nehezebb megküzdeni, mert alájuk kell kerülni és az érzékeny hasfalukat néhány jól irányított vágással megnyitni... Remek a képzelőerőm, és neked?

Ha nyomva tartod a tűzgombot megjelenik egy ablak, ahol rengeteg hasznos dolgot tehetsz majd. Egyrészt a nálad levő tárgyakat /INVENTORY/ megvizsgálhatod /examine/, felfalhatod /eat/, meg-



szagolhatod /smell/, megihatod /drink/, használhatod /use/, sőt néha kereskedhetsz /trade/ is, esetleg meg is szólalhatsz /say/. Másrészt kutathatsz /SEARCH/ a környéken, s ezen belül ugyanúgy lehet enni, inni, szagolni stb. plusz lehet felvenni /take/, alaposabban szemügyre venni /examine/. Talán először érdemes megnézni mit vesz fel... Igaz az első szinten még nem találhatók száftos emberdarabok orkmártásban...

Hol is tartottunk, ja az ablakoknál. Ha valakivel találkoznál és hajlandó veled kommunikálni /a sárkányok pl. nem szoktak, legalábbis egyelőre nem/, akkor tehetsz fel neki kérdéseket /QUESTION/. Így számos hasznos és haszontalan információhoz, valamint számtalan újabb ablakocskához juthatsz. A **HELP** fedőnévű jelszó megidézi édesapádat, Gildornt, aki elláthat jó tanácsokkal, vagy varázsolhat /MAGIC/, hogy ha esetleg sikerülne elhaláloznod, újakezdhesd a megadott helyről. Kimerült állapota miatt mindezt össze-vissza őt, azaz őt alkalommal teheti meg! Ez itt a takarékoság helye. Ne csüggedj, azért lesz lehetőség mentésre, de erről majd később! Sőt inkább most, van egy bizonyos potion, amit ha elfogyasztasz akkor furcsa érzés kerít hatalmába... /Time reverse potion/. Ennyit a profiknak és a vállalkozó kedűeknek, talán ez is sok volt. Sziasztok, bye!

Aki velem maradt az sem fog unatkozni, mert megyünk majd sörözni, hasznos ismeretségeket kötünk mindenféle emberekkel és egye-

bekkel, találkozunk Manatharral, a mágussal, megmentjük az utolsó egyszarvú lelki üdvét, kiszabadíthatjuk a rabságban sínylődő falusiakat és végül vár ránk valaki, akinek nagyon közel kéne állnia a szívünkhöz... Persze e felsorolás korántsem teljes!

Kezdetek, avagy agyrém a faluban...

Kezdekör a falu egyik utcáján találsz magad. Melletted békésen sörözik egy dwarf, a kapu őre. Természetesen nem enged ki, holmi password iránt nyújtja be kérelmét, és ez itt most kivételesen nem a game védelme, hanem küldetés. Körülbelül a szint erejéig elleszünk a kiderítésével. Akkor kezdünk neki. Egy biztos, minden faluban van kocsmá, és ezen a helyen sok ember és információ megfordul. Meg kéne keresni! Talán jó apánk is ezt tanácsolná...

Járd be az utcákat, érdeklődj, tájékozódj, kutass, gyűjtögezz. Hamarosan több házhoz is lesz kulcsod. Ugyan nem szép dolog más lakásában kutatni, viszont olykor hasznos. A ládakulcsok felhasználása egyértelmű, idővel minden ládának meglesz a kulcsa. Természetesen az orkok már a házakba is befészkeltek magukat, ezért légy résen. Szerencsére kardod idejében jelez majd. Nem figyelmeztet viszont a sárkányifjak jelenlétére, de ha jól fülelsz, hamar meghallod a suhogó szárnyak jellegzetes hangját.

Barangolásod során nagy valószínűséggel eljutsz a Yan Collelhez, a kovácshoz. Őt a West Road 2-ben találod. Beszéljess el vele, lesz mit olvasni. A lényeg, hogy szívesen venné, ha hozná neki öt nemesacél rudat /ingot/, amit manapság igen nehéz beszerezni. Még talán hálás is lenne, megmondaná, hogy tudhatod meg mi a password. Igaz több házban is található, általában a ládak mélyén. Szerintem amelyikhez van kulcsod, azt derítsd fel mindenképpen.

Azért írom, hol érdemes keresgélni; South St 1 /emelet, hátsó szoba/, East Wall Str 1 /láda az emeleten/, Stenor St 4 /láda a lépcső mellett/, kocsmá az East Road-on /a földszinti szoba ládjában, és az emeleten a 3-as lakosztályban/, az East Road 9 számú ház emeletén, ..., s még jó néhány helyen, de tulajdonképpen öt darab bőségesen elég.

Akkor most vissza Yanhoz. Nagyon fog örülni nekünk, hát még az acélrudaknak, melyek nem kis értéket képviselnek! Egyből megered a nyelve, s elmondja, hogy csak a dwarfoktól tudhatod meg a jelszót. Nem a kapu őret kell keresned, hanem a bátyját. A csalfainta testvérpár minden alkalommal, amikor valaki elhagyja a falut, megváltoztatja ezt a szót. Granny segíthet, őt a Holan Str 1-ben találod... Akkor menjünk.

Esetleg érdemes benézni a kocsmába, ugyanis itt iszogat a keresett törp, de ő sem túl közlékeny, ráadásul utálja az elfeket, mert megölték a testvérét. Megemlíti, hogy jól esne neki egy különleges sör, aminek a neve Skullbuster. Más is szeretheti, mert a faluban található több ilyen üveg, de sajnos mind üres. A kocsmáros szívesen elkészíti nekünk, de hiányzik a legfontosabb alkotórész. Szerencsére tudja, hol lehet beszerezni, Medhekneht készíti a speciális elegyet.

Adva van a feladat, lehet menni kutatni, kérdezősködni. Gwelyow Benen elmeséli megrázó élményeit a kezdeti borzalmakról, Grannyt évek óta nem látta, sőt azt is elmondja, hogy amikor fiatal volt és az erdőben járt, látott egy egyszarvút, de ezt később senki nem hitte el neki.





Dewotty Jawl, a barbár szerint Granny egy bolond vénasszony... Az

Alban utcában találhatsz egy koldust, aki húsz aranyért neked ad egy kulcsot. Ha megvizsgálod, kiderül, hogy a Holan St 1-et nyitja. Menjünk oda! Granny békésen ringatózik hintaszékében a kandalló előtt. Azt én sem állítanám, hogy nincs

egy kis agyérelmeszesedése, de azért érdemes vele beszélgetni. Elmondja majd, hogy tudomása szerint a sárkány királynő él. Ha a hálósobájában található csontok felől érdeklődsz, elmondja majd, hogy maga sem tudja miért gyűjti... Lehet, hogy mégis a barbárnak van igaza?!

Granny házatól haladj kelet felé az East Wall Street-en, majd fordulj délre. A hídnál egy zord lovag állja utadat, és nem áll szándékában átengedni. Megemlíti, hogy egy csatabárd, az már igen... Szóbeli ért az elf, menjünk csatabárdot keresni! A South Wall Str legdélibb zugában megtalálod Lym Collett, a fegyverkovácsot. Húsz aranyért már tied is a balta. Aki esetleg a ládából próbálja fizetés nélkül kiemelni, az számítsa a barbár harcos támadására.

Vissza Dhobarhoz. Nagyon boldog lesz az új fegyverével, s mi mehetünk tovább. Hamarosan megjeljük az alkimistát. Szívesen segítene nekünk, de ellopták a három poti-



ont, amire szüksége van. Hurrá, úgy is számítottunk rá, hogy nem lesz sima ügy. A faluban több csuklyás fickóval találkozhat az utcákon, érdekes, hogy ezek a gyanús alakok is pont hárman vannak, nem? Keresd meg és öld meg őket, s megtalálod az Amaris, a Tiju és az Opt-hepi potiónt. Ezt vidd vissza Medheknethhez.

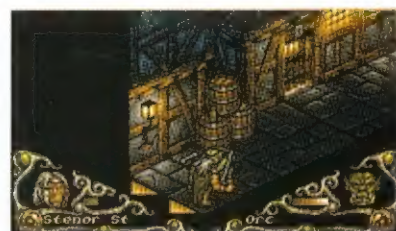
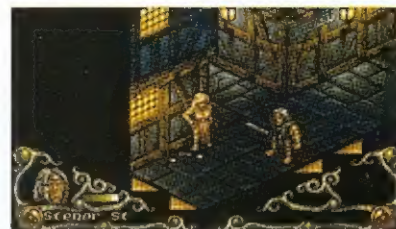
A kapott specialitással irány a kocsmá. A kocsmáros elkészíti a fantasztikus Skullbustert /jó kis agysejtromboló lehet/, amit ha a törpnek adsz, megtudod a jelszót. Ha most megkérdeznéd apádat, mit tanácsol, nem azt mondaná, hogy "irány a kapu", mert a templomban valaki komoly bajban van! A templomot már tudod hol találod. Mentsd meg a druidát az orkoktól! Megköszöni amit érte tettél és mondd néhány hasznos infót is, ha faggatod. Szerintem most már mehetünk.

Lábkoptató barangolás a varázslatos erdőben...

Egy öreg erdei úton találod magad, a falutól nem messze. A dwarf melegszívű búcsújából kiderül, hogy vissza nem mész, így csak egy út marad; irány az erdő mélye! Az erdőben rengeteg ork, jó néhány ogre és pók támadására, valamint a föld alól előbújó iszonyatra is számíthatsz. Az élőholtak mágikus támadásai igencsak megkeserítik majd az életedet. Ugye nem felejtetted el, amit a kocsmáros mondott a pókokkal kapcsolatban?!

Ha felkészültél lelkiekben, akkor mehetünk. A negyedik útszakaszon kelet felé nyíló út könnyen észrevehető. Egy suhintás a koponyára és már szabad is az út. Utad során Bob nagybácsi naplójának lapjait szedegetheted fel. Érdemes elolvasni őket, időnként hasznos dolog is van bennük /nem túl sűrűn, néha/. Fedezd fel a környéket és igyekezz tartani az északi irányt. Az erdőben ugrándozó nyuszikat megeheted vagy használhatod pókeltávolító csalinak is. Hamarosan egy hídnál találod magad, ahol az ő nem akar átengedni. De ha tíz aranyat lepengetsz, akkor eszébe jut, hogy ebből már egész jól lehet sörözni, s indul is azonnal...

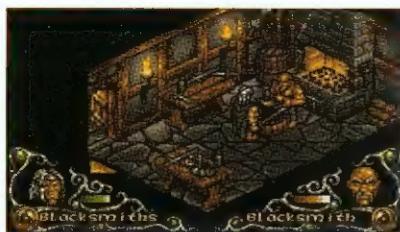
Menj tovább, de egyelőre még nem kell átmenned a folyón, hanem haladj észak felé, s az első úton keletre. Hamarosan eléred egy elf falu maradványait, ahol bősziült pókok, orkok támadásai után megtalálod nagyapádat. Beszéljess el



szegény öreggel, az egyetlen túlélővel. Fontos, hogy érdeklődj a körről, amiről már a druida is beszélt. Faggasd ki mindenről nagyapádat, ki tudja meddig él még ezen a zord vidéken...

Megtudod a fontos, "híderemtő" varázsigét, ami így hangzik: palantir boromir. /Milyen ismerős, lehet hogy az alkotók kedvelik Tolkien?/ Most vissza a hídhöz! Menj délre, amíg csak lehet, majd fordulj keletre. Mondd ki a varázsszót /inventory-say/. Lépj be a varázsló tornyába! Malthar természetesen már vár. Tartogat némi feladatot a számkra, szüksége van sárkánycsontra, egy darabkára a gomba-hercegnő trónjából és az egyszarvú szarvára. Küldetés adott, go!

Menj északra és az első elágazásnál nyugat felé. Fizesd meg a hídpénzt és haladj végig a csigavonalban kanyarodó úton. A tisztáson megleled az egyszarvút. Szegény Aronak már nincs sok hátra, önként adja nekünk szarvát, ha előbb megbosszuljuk sérelmét. Menj vissza, majd északra, de a második hídon ne kelj át, hanem tartsd az irányt. Ha lehet mindig az északi utat válaszd, így hamarosan megtalálod azt a helyet, ahol alapos kutatás után megjelölhető a sárkánycsont.



Akkor most irány északnyugat. Nem lesz kilométerhiányod, míg odaérsz, az biztos. A map legtávolabbi csücskében ott penészedik a gombahercegnő. Természetesen ellenszolgáltatás nélkül nem ad trónjából, meg kell mentened elrabolt nővéreit. Őket a Malathartól északra, majd kelet felé vezető déli csücsökben találod, szóval újra kelhatsz át az egész erdőn...

Gyilkold le az orkokat, majd vissza Ascometeshez. Itt kiderül, hogy nem is voltak igazi veszélyben a nimfák /ne beszélj csúnyán!/, csak próbára tettek. Mindenesetre megvan a tróndarab. Menj vissza az egyszarvúhoz, nagy valószínűséggel az ő lelki üdve is a helyén van már. Végre megvan mindhárom mágikus tárgy, irány a mágus! Ő nagyon megdicsér majd, s elkéri a kardod. A mágikus erő mellyel "felkeni" a pengét, kiváló a sárkány ellen. "Sebez meg őt hétszer, s meghal", mondja Malathar, igaz hogy ő nem tudja, milyen nehéz akárcsak egyszeris megsérteni egy dühöngő fúriát. Elmondja azt is, mely szavak kiejtése kell a kőkörnél. Biztos megtalálod már ezt az áldozati helyet, te se feledkezz meg a húsról, majd mondd: "Hen men kemeres den". A teleportálás után menj tovább, verd le a két orkot, majd lépj be a Koponya Kapun!

A halál torkában...

A gonosz, sötét hangulatú folyosókon orkok levesének bűze száll, nyomasztó érzés hatalmasodik el rajtad, de nincs visszaút. Menj, vár a végzeted! Az élőholt legyőzése után az észak felé nyíló mellékutcát derítsd fel; sajt, kenyér és söröcske vár. No meg néhány ork és pók. Menj vissza az elágazáshoz, egyenesen tovább, majd északnak. Derítsd fel az élelmiszer raktárakat, de készülj fel a harcra, nem csak Te vagy éhes...

Keresd meg a könyvtárat! Olvasd el a könyvet, amelyben megtalálod az áldozati szertartás leírását! Lehet, hogy most is ölnek valakit? Nézzük meg! Jól sejtettük, a templomban Michellet kívánták Enywas tiszteletére feldarabolni. Öld meg az ork sámánt, vedd fel a tört, hallgasd meg a lány hálálkodását! Hm, meg kéne keresni a rabokat. Az első elágazástól menj most dél felé és keletnek. A rengeteg ellenfelből arra következett az elf, hogy itt van valami. Meg is van, a lépcsőforduló után megtalálod a... nos igen, csak diszkrétén, szóval ez a toilet.

Akkor talán vissza, és irány nyugat felé! Erre hamarosan rátalálisz a cellákra. Keresd meg a kulcsokat és mielőtt kinyitnád az ajtókat, hallgatózz! Nem biztos, hogy mindet ki kell nyitni... A tizenegyes cellában Bob nagybácsit találod, aki fontos információt tud a kapcsolókról. Ha már mindenkit kiengedtél, menj a lifthez. Fent az ajtónál a tört kell használnod. A nagyteremben jó néhány sárkánytojás, és nem fogjátok kitalálni kicsoda, az Anyu vár! Ez komoly, hallgasd csak mit mond...

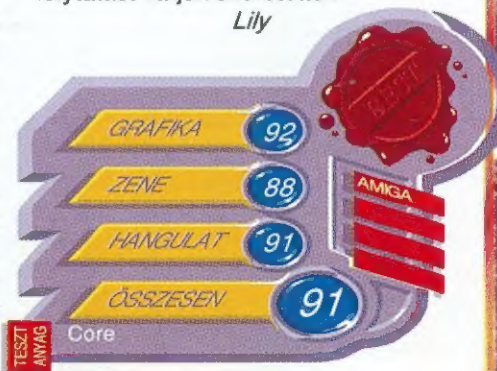
"Köszöntlek gyermekem, szépen felcseperedtél. Látom nem ismersz meg, igaz újszülöttként láthatatlán utoljára. Nem érted, ugye? Engedd, hogy megmagyarázzam! Apád azt hitte elpusztított engem, de nem olyan egyszerű megölni egy sárkányt. Hogy bosszút állhassak, alakot váltottam, s kissé ironikusan az elf testet választottam. Hónapokig terveket szőttem, majd nekiláttam megvalósításuknak. Az erdőben egy öreg paraszt talált rám, s elvitt a királyukhoz. Ő pedig tudta nélkül beleszeretett abba, akiről azt hitte, már régen halott. Hamarosan összeházasodtunk, s én teherbe estem. Ahogy a hónapok teltek, egyre több gondot okozott formám megtartása. Gildorn gyermekét, azaz téged, Ebryn, az erdőben hoztam világra. Ezután felvettem eredeti alakom és visszatértem ide. A kémeim

figyeltek téged és a bolond apádat. Egyébként nem számít, hogy kiszabadítottad a foglyokat, már úgy sincs rájuk szükséged..."

E kedves szónoklat után Anyuci elégedetten várja reagálásunkat. Ha gondold, próbálj a keblére borulni, én nekiláttam a tojásokból kikelő fiókák aprításának. Ha sikerült mindet elpusztítani, édesanyád igencsak morcos lesz. A tüzes támadás súlyos gondokat okozhat, nem is lesz olyan egyszerű bevinni azt a hét csapást... Ha mégis sikerül, akkor Berengaria utolsó leheletével megkérdezi, hogy tehetünk ilyet szülőanyánkkal! Végül is mostmár mindegy, késő bánat. Jönnek a záró képsorok. Lassan a falu ismét felvirágzik, eltűnnek a komor felhők, meghal a király, s új királyként Ebryn kerül a trónra. Ezalatt, valahol távol egy tojásból éles karmok kaparászása hallatszik...

Remélem tetszett, nekem igen. A folytatást várjuk szeretettel!

Lily





JAMES POND² OPERATION STARFLSH

Visszajött! Itt van! Újra megjelent! Retteg-jetek békanyál-nyaló nyúlánk nyalókák és aranyhal-rabló ruganyos rákok! Ha ki-mondom a nevet, akkor százfelé úsztok rémületekben: JAMES POND!

Nagy feladatba vágta az uszonyát, mert elhagyva a biztonságosan nedves helye-
ket, most a csillagokba szólítja feladata.
Persze nem véletlenül, mert Dr. Maybe
megint kavar. James Pondtól legyőzve,
elhagyta az Északi-sarkot és feltett szán-
déka a bosszúállás. Ördögi tervének cél-
pontja most a Hold, ami tudvalevőleg saj-
tóból van.

- A Hold összes kincse az enyém kell,
hogy legyen! Már csak találnom kell vala-
kit, aki eléggé hülye az én piszkos mun-
kám végrehajtására! - gondolta.

Néhány hét múlva egy rejtélyes hirdetés
nagy feltűnést keltett Rat-Cityben... És
így Dr. Maybe megérkezett a Holdra a
rágcsáló-hadseregével.

- Végre működnek a bányáim! A magas
minőségű ömlesztett-sajtommal elárasz-
tom a piacot és ki lesz szolgáltatva ne-
kem!

Jamesnek 111 eredeti humorú pályán át
kell bizonyítania: nem járt el felette az idő,
még mindig ereje teljében van. Azonban
a pusztá erő mit sem ér ész nélkül. Na ki
lesz itt az ész? TE! Te fogod Pondot irá-
nyítani, tőled függ a Csillaghal Művelet si-
kere. A Holdon, ahol a történet játszódik,
különbéféle tárgyakkal fogsz találkozni.
Hogy megkönnyítsem dolgodat elmon-

dom, hogy mik ezek és mire használha-
tók.

Sisak: Zuhanó tárgyak ellen védi James
kobakját.

Süti ágyú: Pattogó gyilkos süteket lő ki.

Esernyő: Funkciója szerint inkább ejtőer-
nyő. Lassítja a gyors lefelé haladást, és
esés közben irányítani tudjuk hősünket.

Dinamit: Ha felvetted ne melengsed keb-
leden, mert rettenetes eset lesz! (Mekk.)
Magyarul: rövid kanóccal van ellátva,
ezért felvétel után hamar eldobandó.

Védőruha: Általános öltözet a Holdon.
Három sérülést bír ki.

Gyümölcscrupa: Ha felveszed ,akkor sok-
kal nagyobb védelmet nyújt a sima védő-
ruhánál.

Sugárhajtású cipő: Pond sebességét
kapcsolja turbó fokozatba.

Rúgós cipő: Hihetetlen magasságokba



tudunk vele ugrálni. (A joystickot felfelé
nyomkodva tudunk egyre nagyobbakat
ugrani. Néha csak ezzel juthatunk to-
vább.)

Találunk még továbbá sajtdarabokat és
sütidarabokat, ezeket vágjuk hozzá az el-
lenfelekhez. (Vagy ugorjunk rájuk.)

A Holdon extra életekhez is juthatunk oly-
módon, ha találunk egy "Mágikus virág-
cserepet" és abba bármit elültetünk, ak-
kor az kinő. (Például ha gyümölcsöt ülte-
tünk el benne, ak-
kor abból gyü-
mölcs-ruha lesz.)
Ha önhalunkat ül-
tetjük el benne, ak-
kor jutunk extra
élethez.

Pond gyorsabban fog haladni a szoká-
sosnál, ha megnyomjuk a SPACE-t.
Ilyenkor az olyan meredek falakra is fel
tud mászni, amelyekről egyébként vissza-
csúszna. A tűzgombot lenyomva tartva és
a joystickot jobbra vagy balra húzva na-
gyokat üthetünk ellenfeleinkre és egyéb
más képződményekre.

A játékban sok a rejtett szint. Például az
első pályán a kezdéstől balra van egy
üres kocka a levegőben. Menjünk el jobb-
ra addig, amíg meg nem találjuk a bom-
bát. Ezt fel kell robbantani a kocka tete-
jén, majd beleugrani a helyén maradó ör-
vénylésbe.

A felkiáltójellel jelölt kockákat fejeljük
meg, sőt a tetejükről is érdemes ugrálni
egy kicsit... A csillagos kockák életereőt
adnak. A vulkánocskába beleesve, azok
kilövik Jamest.

Ha teljesítettünk egy pályát (a végén
szétvertük a Prof gépet), a térkép-képer-
nyőn tudunk átmenni új pályára. Az eddigi
három James Pond közül nekem ez tet-
szik a legjobban. Pond figurája nagy és a
kinézete sem olyan debil, mint a II-ben.
(Bár mondjuk azt szerintem inkább kiseb-
beknek írták). Szépen megrajzolt hátterek
és animációk jellemzik a játékot. Külön jó-
pofának tartom, hogy Pond fejével lefelé is
közlekedik. Igaz, néha (csak gyors moz-
gásnál) rángat a scroll, de nem nagyon
zavaró. A játéknak lesz CD³² változata is,
amelyben lesz animáció és "interaktív
könyv", amely valószínűleg a játékkal
kapcsolatban tartalmaz információkat.

M. D. Jon



"Gratulálok, vásároltál egy nagyszerű játékot!"- olvashatjuk a kézikönyv első sorában. Az a legfantasztikusabb, hogy ez a mondat tökéletesen fedi az igazságot. Bár a Brazil szerint a Sonic jobb, de ezt csak azért mondja, mert alig játszott a Mr. Nutz fedőnevű szuperőrülettel. Az is igaz, hogy én meg a Sonicot mellőzöm egy ideje...

Közjáték:

Lily: Meséljek nektek?

Olvasók: Neeeeeeeeeeeeee!

Lily: De, de, de!

Olvasók: Ne, kérlek!

Lily: Na jó, ha ilyen szépen kéritek, akkor mesélek...

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy bolygó, amin nem volt más, csak rengeteg csirke. Ezek az intelligens állatok rengeteg mindent feltaláltak; versenyautókat, videojátékokat, űrhajókat és minden házban volt kávéfőző gép! Egy zord tél után azonban a kávécsérjék mind egy szálig elfagytak. Márpedig videojátékok készíteni kávé nélkül lehetetlen. Viszont a fantasztikus kikapcsolódási lehetőség hiányában, amit ezek a gamek nyújtottak, a csirkék elkedvetlenedtek, nem dolgoztak, s az élelmiszerraktárak hamar kiapadtak. A kiéhezett lakosok kirepültek az űrbe, s óriási terrorhullámot indítottak el. Kezdték feltölteni a raktárakat, hogy mivel, azt a fantáziádra bízom...

Mindenesetre felháborító, hogy a világ békés állataiból tyúkeledel lett! Ezek az elvetemült szárnyasok nemcsak kirabolták az életteli bolygókat, hanem a lakatlanokat betelepítették, majd később visszatértek, hogy learassák a "termést".

Ez történt a Peanut bolygóval is, ahol hátrahagyták két fajtár-

sukat is... Több millió évvel később a bolygó galaktikus üdülőközponttá vált. Ez volt többek között Mr.Nutz kedvenc tartózkodási helye is. Az utóbbi tizenhét hónapban már kétszer megmentette a világot, így rá fért a pihenés. Persze, ahogy az lenni szokott, jött a probléma helyzet, megérkeztek a csirkék "aratni". Szegény hősünknek útra kellett kelnie, hogy ismét megmentse a világot. Hogy sikerült-e neki, azt majd Te elmeséled nekem!

A játék joystickkal és joypaddal is irányítható. Lesz alkalom játékállás mentésre is, persze csak módjával. Nagyon jól fogsz szórakozni, erről az alkotók gondoskodtak.

A Peanut bolygó négy földrészen; Nature, Underground, Water és Inca, öt-öt főbázis van. Ezeket vörös zászló jelöli. E központi szerepű egységeket kell megtisztítanod a csirkéktől, majd meglelni a kijáratot. A már teljesített pálya zászlója zöldre vált. A kék zászlós helyek kevésbé fontosak, viszont kiválóan alkalmasak a különféle bónuszok gyűjtögetésére. Ha szikla zárja el utadat, csak bombával juthatsz tovább. A ládákban általában kincs van, némelyik pedig hasznos infót tartalmaz. Ha esetleg a láda nem nyílik ki, gyere vissza később, hidd el érdemes.

Bármelyik bázis elhagyható, ha megnyomod az Esc bil-

lentyűt, de

ilyenkor elveszted

mindazt, amit ott szereztél.

Rengeteg különféle tárgyat találhatsz kezdve a hitpontoktól, a pajzsokon és gemken át egészen a plusz életig. A legfontosabb, hogy gyűjtsd a drágaköveket, mert ezekért a bázis lerombolása után a következőket kapod: huszonötért egy hp, ötvenért egy bomba, kilencvenkilencért egy csillag. Ez utóbbiak segítségével speciális zónákba juthatsz, ha a térképen megtalálod a megfelelő partnert...

A Warp zónában űrutazást tehetsz, és nagyszerű dolgokat szedhetsz össze. Igyekezz a szintidőn belül megtalálni a kijáratot! A felhők között rengeteg hp és egyéb bónusz szokott lenni, ha teljesíted a pályát, kapsz egy folytatási lehetőséget. A játékban megtanulhatsz repülni is, ha megtalálod a mágius tollakat. Ezt érdemes gyakorolni, mert repülőtámadással egyetlen ütéssel elintézheted ellenfeleidet! Sajnos repülni csak minimum öt hitponttal lehet.

Természetesen a játékban megtalálász mindent, ami jellemző a platform játékokra, sőt még többet, jóval többet. Mindezek felfedezése a Te feladatod, a program remek szórakozást kínál kicsiknek és nagyoknak egyaránt, mert a játszhatósága kiemelkedő!

Lily



egyén. Az egyik csapatnak a megadott számú Sétien pontot kell elérnie, míg a másiknak az ellenfélét. Azonban a fenntartásaink legyenek azokkal kapcsolatban kikötve felvesszünk katonáinkat. Nem kell nekünk a legutolsó pontokig tartókat, hanem az első, ha csak az első két gastyánról van szó. Ha egy sereget felvesszünk, akkor a DEMOBILISE feliratra kattintva a sereget felvesszük, majd a DEMOBILISE feliratra kattintva a sereget felvesszük.

A harc során a csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

Defense Points - Pontok
A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csata

Támadás esetén a seregünk csak diszkrét pontok felvételére kerül. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A szerződések

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A felfedezésekről

Szóltam már a felfedezésekről, azonban most lássuk egy kicsit részletesebben. A csapatok pontok felvételére kerülnek. A csapatok pontok felvételére kerülnek.

A CD-ROM-ok elterjedésével divatos lett a régi, de sikeres anyagok kiadása CD-ROM-os verzióként. Néha ez sikeres, néha nem. A CD-ROM eleve feltételezi, hogy a rákerülő program (az elég nagy tárolási kapacitás miatt) grafikailag és zeneileg is ki lesz bővíve. Néhány komoly cég pl. a Sierra, a LucasArts... ezt valójában ki is használja. Mindkét cég összes kiadott programja "FULL SPEECH"-es, vagyis a játék összes szereplője végig beszél. Van amikor ezt még úgy tetézik, hogy a háttérzenét nem a gép adja, hanem a CD-re külön audioként lett felírva, és így pl. a MÁV Szimpatikusok hallhatók a háttérben, stúdió minőségben. Akinek még van egy kis sütnivalója, az ha a grafikát nem is bővíti ki, de bővíti átvezető animációkkal a programot (ha van rá hely).

Nos így nézne ki egy ideális PC CD-ROM-os játék. Sajnos ez sokszor nem így történik. Nos itt van ez a Syndicate, ami egy nagyon sikeres kis program volt anno. Itt a CD-s verzió. A fentiek közül vajon mit alakítottak a fiúk (kérdéstem magamtól), hisz a Bullfrogtól elvárhatja az ember, hogy valami cool dolgot alakítson. Hát a következőket: S E M M I T!!! Egyszerűen feltették az alapjátékot, az American Revolt-ot, ill. e kettőnek a Soundblaster 16-on futó verzióját (az alap ugyanis csak Soundblasteren fut). ENNYI. Úgy gondolták, hogy ez elég egy jó CD-s játékhoz. Pedig nagyon nem. No mindegy. Az alap Syndicate-et mindenki ismeri, ezért csak az American Revolt-ról írok néhány szót.

A játékhoz 386-os CPU, 4 MB RAM, 550 kB base memory, 2.1-es vagy újabb CD-ROM driver, mouse szükséges. Ha Network-on keresztül akarjuk játszani (Multiplayer mód), akkor QEMM vagy MS-DOS

A Bullfrogos srácok nem viccelnek. Úgy gondolták, hogy a Syndicate sikere után mindenképpen ki kell adni egy Data Disket, de az ne legyen olyan könnyű, mint az alap (az tényleg könnyű volt). Az American Revolt viszont iszonyatosan nehéz lett. Ehhez a Syndicate-et hobbi szinten űzők tudása csak a sorozatos kudarcokra elég. Ahhoz, hogy sikeresek legyünk benne, főállásban kell vele foglalkozni. A 21 új küldetés hosszú időre le fogja kötni a fanatikusokat, a hobbijátékosokat pedig kb. 20 perc után a sírba kergeti. Elvették az összes fegyverünket, csak egy Mini Gunt hagytak meg és 250.000 creditet. Az ellenség alapban rendelkezik minden fegyverrel (igaz mi is kettő kivételével (mondjuk ez a kettő a legfontosabb)), és nem rest használni azokat.

Mint ismeretes, isten nem bottal ver, hanem légi támogatással. Ez az egyik újítás. Légi támogatást lehet kérni. Jó dolog..., akkor nem, ha az ellenség kéri, ugyanis rövid időn belül színes folt lesz minden ügynökünk az éjszaka sivárságában. Az ellenség pedig nem rest kihasználni a Napalmok adta kelemes szórakozást. Ők élvezik. Mi csak azután élvezhetjük, miután kifejlesztettük (tegyük meg sürgősen), igaz nem olcsó mulatság. Minden egyes bevetés 50.000 creditbe kerül, ennek ellenére megéri, mert egy eléggé hathatós (sőt nyolchatós) formája az ellenség hidegre tételének.

A másik újítás a Clone Shield. Ennek a használatával teljesen olyanok leszünk, mint a hétköznapi emberké a városban. Mivel az ellenség ügynökei nem ismernek fel, a legkellemesebb meglepetéseket tudjuk nekik okozni. Ennek egyetlen egy baja van. Csak Multiplayer módban működik(!!!), a számítógép által irányított ügynökök felismernek.

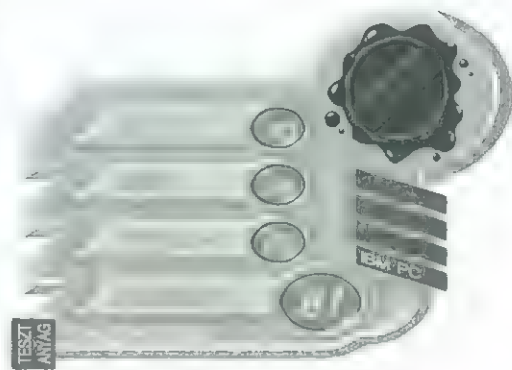
használjuk a Clone Shieldet, az ellenségeink is. Senki sem ismer fel senkit. Ilyenkor egyetlen megoldás van: kinyírni mindenkit, aki a környéken található. Látványnak nem rossz. Főleg, ha Gauss Gun-nal lövünk a tömegbe.

A Revoltot három helyszínről kezdetjük. Alaszkából, Kolumbiából és a Bermuda Háromszögből. Mindhárom elég nehéz. Jó tanács: ne kezdjük a Bermuda Háromszögnél, mert oda mindegyik ügynökünknek legalább 5-5 Gauss Gun kellene. Kezdjük a Kolumbiai küldetéssel, oda elég egy rakás Mini Gun is.

Nos ennyit a CD-s verzióról. Én nagyot csalódtam benne, mint CD-s játék. Igaz, aki inkább a CD-ket gyűjti, mint a 3 1/2-es lemezeket, annak O.K.

Jó szórakozást!

Mr. T.



SYNDICATE CD EDITION

6.0 is. A winchesteren minimális helyet foglal el.

A harmadik újítás a Multiplayer mód (csak hálózaton keresztül), melyben a velünk együtt játszó irányítják az ellenség ügynökeit. Jó móka. Főleg az, amikor mi is

[illegible]

Kétféleképpen lehet
 megközelíteni a
 kérdést. Az egyik
 az, hogy megvizsgáljuk
 a különböző országok
 gazdasági teljesítményét
 az elmúlt században,
 és megpróbáljuk
 megérteni, hogy
 miért voltak egyes
 országok gazdagabbak,
 mint mások. A másik
 az, hogy megvizsgáljuk
 a gazdasági fejlődés
 mechanizmusait, és
 megpróbáljuk meg
 érteni, hogy miért
 működtek ezek a
 mechanizmusok.

[illegible]

12

... az államot a közéletbe hozza, ahol a hatalom és a szabadság közötti egyensúlyt találja meg. Hobbins szerint a legfontosabb, hogy kikapcsolja az érzelmet a politikai döntéshozatalból, és a racionális gondolkodást helyezi előtérbe. Ez az alapja annak, hogy a kormányzat képes legyen fenntartani a szabadságot és a jogokat.



32

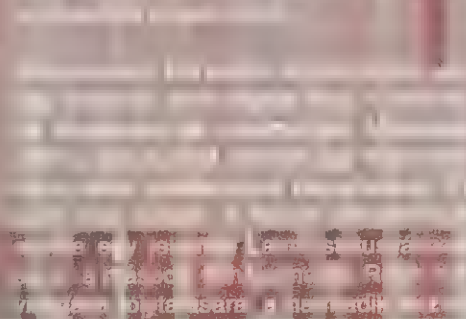
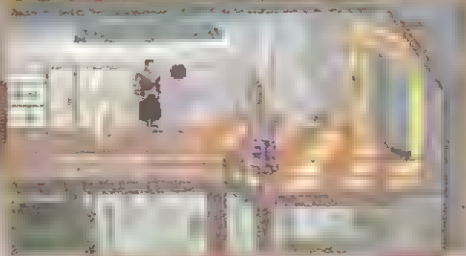


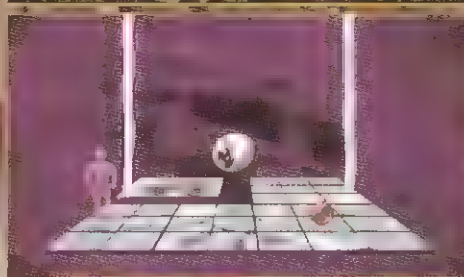
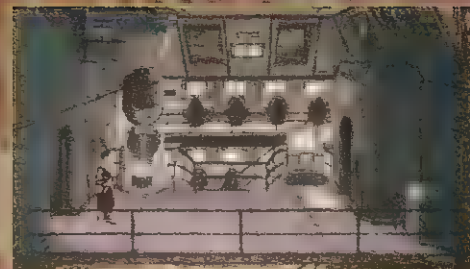
lali, és nagyja
széle alig m
beig kőszna
kérük meg Jo
no gonyt szob
sa voltak a
szobacskák a
felülről látó
(archer) lab
a parkányi a
ráztuk azt ort

Hu jobban
és revehetjük, hogy
mapa be tudná k
(grappling hook) és
dülleté v
k (h) dula
csere kerek se
kétv. (h) t
k pontok
k (h) k
az a kis kabin, am
zanyar. (h) k
ly is van, mindöröze
a rendszerbe beo
mód kerek (h) k
kerek

He y (h) k
mos (h) k
gy (h) k
ell (h) k
m (h) k
gy (h) k
k (h) k
gy (h) k
vagy (h) k
rendelkezésre a
utility program
egész olyan m
roszkóppal" be
pünk felvilágá

E kis kiterő után
höz, aki most vég
ben. Vegyük fel
lyót, ami ne
összetörített o
vái jobbra lévő kof
directory-ak fele
pa (h) k
"Ez a map (h) k
program". Az előb
csomagot a (h) k
széle kerek (h) k





1. *Chlorophyll*
 2. *Chlorophyll*
 3. *Chlorophyll*
 4. *Chlorophyll*
 5. *Chlorophyll*
 6. *Chlorophyll*
 7. *Chlorophyll*
 8. *Chlorophyll*
 9. *Chlorophyll*
 10. *Chlorophyll*
 11. *Chlorophyll*
 12. *Chlorophyll*
 13. *Chlorophyll*
 14. *Chlorophyll*
 15. *Chlorophyll*
 16. *Chlorophyll*
 17. *Chlorophyll*
 18. *Chlorophyll*
 19. *Chlorophyll*
 20. *Chlorophyll*
 21. *Chlorophyll*
 22. *Chlorophyll*
 23. *Chlorophyll*
 24. *Chlorophyll*
 25. *Chlorophyll*
 26. *Chlorophyll*
 27. *Chlorophyll*
 28. *Chlorophyll*
 29. *Chlorophyll*
 30. *Chlorophyll*
 31. *Chlorophyll*
 32. *Chlorophyll*
 33. *Chlorophyll*
 34. *Chlorophyll*
 35. *Chlorophyll*
 36. *Chlorophyll*
 37. *Chlorophyll*
 38. *Chlorophyll*
 39. *Chlorophyll*
 40. *Chlorophyll*
 41. *Chlorophyll*
 42. *Chlorophyll*
 43. *Chlorophyll*
 44. *Chlorophyll*
 45. *Chlorophyll*
 46. *Chlorophyll*
 47. *Chlorophyll*
 48. *Chlorophyll*
 49. *Chlorophyll*
 50. *Chlorophyll*
 51. *Chlorophyll*
 52. *Chlorophyll*
 53. *Chlorophyll*
 54. *Chlorophyll*
 55. *Chlorophyll*
 56. *Chlorophyll*
 57. *Chlorophyll*
 58. *Chlorophyll*
 59. *Chlorophyll*
 60. *Chlorophyll*
 61. *Chlorophyll*
 62. *Chlorophyll*
 63. *Chlorophyll*
 64. *Chlorophyll*
 65. *Chlorophyll*
 66. *Chlorophyll*
 67. *Chlorophyll*
 68. *Chlorophyll*
 69. *Chlorophyll*
 70. *Chlorophyll*
 71. *Chlorophyll*
 72. *Chlorophyll*
 73. *Chlorophyll*
 74. *Chlorophyll*
 75. *Chlorophyll*
 76. *Chlorophyll*
 77. *Chlorophyll*
 78. *Chlorophyll*
 79. *Chlorophyll*
 80. *Chlorophyll*
 81. *Chlorophyll*
 82. *Chlorophyll*
 83. *Chlorophyll*
 84. *Chlorophyll*
 85. *Chlorophyll*
 86. *Chlorophyll*
 87. *Chlorophyll*
 88. *Chlorophyll*
 89. *Chlorophyll*
 90. *Chlorophyll*
 91. *Chlorophyll*
 92. *Chlorophyll*
 93. *Chlorophyll*
 94. *Chlorophyll*
 95. *Chlorophyll*
 96. *Chlorophyll*
 97. *Chlorophyll*
 98. *Chlorophyll*
 99. *Chlorophyll*
 100. *Chlorophyll*

[illegible]

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 278: 1039-1044.

THE
NEW
YORK
PUBLIC
LIBRARY

11. *What is the most important thing you have learned from this experience?*
 12. *What advice would you give to someone who is considering a similar experience?*
 13. *What are your future plans?*
 14. *What are your hobbies and interests?*
 15. *What are your strengths and weaknesses?*
 16. *What are your career goals?*
 17. *What are your values and beliefs?*
 18. *What are your dreams and aspirations?*
 19. *What are your fears and insecurities?*
 20. *What are your hopes and wishes?*

○ 著者 三浦 武典

ny
a f
lat
vi
or
is

(8)
0
8
1
7
1
2

77
9
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
8

[illegible][illegible]

szól en
ozie m
no
ak
la
elot
voloc
sáhat
az

kl
pu a L
ek no
m a K
uhz S
y i m
or ve n H
k a rres k
né 2 e
stik iz téle t
el k ny t
or z al

lo...
 h...
 A...
 e...
 a...
 en...
 v...
 en...
 k...
 e...
 á...
 a...
 h...
 i...

[The page contains faint, illegible markings and bleed-through from the reverse side.]

[illegible]

WOLFENSTEIN 3D

Energy and Oxygens as a Resource

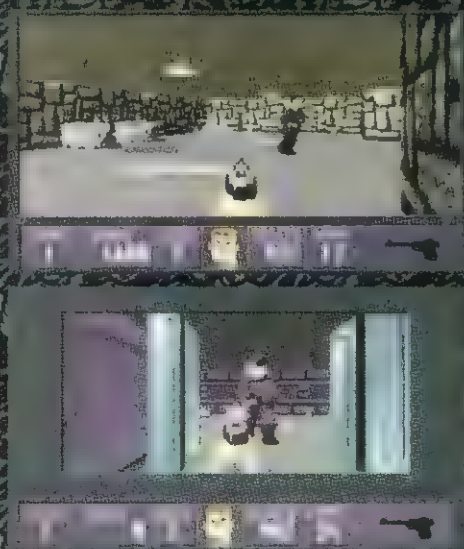
Hol volt a nagy kastély, Offenbach? Ké-
nai Monastiront. Grell és Hans Grosse
az ősiak ferméu nem zeliszochnia iker-
vár. Otto Gilmacher az árja nőrege-
verő. Adott a Harmadik Birodalom esze-
ke utra. Mi volt ezsbőve ezekről a helyek-
ről és személyekről? Ha nem az, hogy
Bűn és HATATATATATATATATA-
TA. Nagy baboná vagyunk mindegyien
az egész Szókratész babos? Világ

„Solon Hegy tiszta vizszennyezéseivel”

"Ach so, Müller" ein barnameses, holsk
zwey. 1924

Nem, ezen mondom, de ha nincs a DOOM az élet meg egyszer csak felelnek majd. Ezzentéven formában nem dobozban a Patrick Swayze szerint sikeresen B.J. Blazkowicz-al, aki mint tudjuk a zavarosságok megszűntekor kitűnő munkát tett volna a II. világháború során. A mesehoz hozzátartozik még egy csapás, miszerint B.J. életében szívesebben vetett le egy új, a természetétől szabadon elvezető unokáját pedig talán how-vezél az amerikai tévében - a nagyapáról pedig senki sem sejt, hogy a pite meg Adolf Hitler, és hát így van az egész család.

20. merdona zásti feltevére. az id Software
reményi sikert, átfele öveket at share-
ware formában terjeszt. Párórás teszt

[illegible]

A most piatra ketno eredet. Wotanstein
dohozzara. Inhez kopos, szinte felhoo
ragadtak az egyes majet, veget. Mat
van belukuk, mindig egy rossz gonos. fa
szta beten kel kiontanunk mersekellen
pervallio egy chunak kel. az felkenen o
hor, saderyomagok, sushor ko. fa
szert szodeget fel. es gepusszart fel
pelteti a nemzetssodalista omanentia
olyosok ul. sztofben. Kozor Wotan
fel. tomor. e odibor kell megelnunk a
kutat. majd mutans hatonak zombihase
tegevel utkozunk meg, jobb a biologia
fejverek atyia. Dr. Schwabosot kell el
tezhunk. (makios tukel hajiga. e szemet
lada) munk eznan Hitler bunkorabb
zet, amonai a fuhre legyapasai jutit
unk tovab. nehy barcho salfunk. a
habor ut. dolos. mo. toruk. tab. bokkal
Feltageschud.

Amilyen a színpavarraink határozott képe a felfedezésekkel kiegészített "magadatok" fel-
számlálása után, szívesen alkotja a kritikák
megjegyzésük mögött azok számára a ta-
lalat, néhány ponton, akik a Spear a Des-
ányi társaságban, az érdekes ponton, mert
teretnek, hogy a közéleti köröké gépező
vagyó SS-legény, a színpavarraink határozott képe
a csak fűszerek, talán, hogy a rejtékek el-
szívásokról, sem a színpavarraink határozott képe
futottak, hogy a Carmackok képe, de a tá-
ez a társaság nem csupán a közéleti köröké, az
kérem, szívesen HÁBORÚ, a társaság a
Háborúban minden köröké megengedett.

A zenei illusztráció a zörejanyag szövege-
hala, az aligha érthető megjelölésen-
től egyből magától a fejezet círó Bose szö-
veken a szöveges országot, mintha az
kengeszék, hogy bátor sárga öntse,
belérik. Az utolsó ellentéteket meg nem
tíve kapuk hiányát előtérbe, az anyai
mésztől a kőbe írt a módunk, hogy fara-
dalmankat kivevük, a lassú csoda, a
jezőpont medveitől. B. V. hordóba kibú-
r.

va szemmel láthatóan ott, amint végre káromos zubbonyában rohan a kőfalak közt majd egy hirtelkezővel a levegőbe szökken – szemmel láthatóan volt a DZ-DM-ban is valami hasonló!

Üdönság még a Deam Cam könyv ved-
ve Landszer, mely lassított felvételén jár-
ta a szűz ifjúségeink vért puszta-
sát ("Eva ég vélet") zihálja Ador, míg
Fetgeschi tábornok Orsón Welles Arany
polgárának rányos végszávala bucsú-
k az életől "Rozsá bimbó". Aká a PD
Orsón itt is akadnak mikor színtel-
emelyekre relett ifjúsok, juthat a vállalko-
zó kedvű kem, ezekről csak annyit, hogy
az, melyek versenyes balladának üd-
döznek mákor, míg a háttérben szán-
szó. Hát, událak

Korábban is írtam már arról, hogy én valójában nem az én szegényes énekrendszerem az efféle móka nagyon előkelő helyen áll tulajdon magányos magyarázatokat is arra, miért tartja ez az embernek, ha a Wolfenstein 3D-vel játszik, amíg még a helik a gyönyörű, hogy a nagy levél-dobásban teljesít emlékültet. Ezeket ahelyett nem lehetem. Legyen elég annyi, hogy a DOOM-tól eltérően) főképp pixelek nélkül. Szemnyugtató érzéseket, ben átszó világítás (a DOOM-hoz hasonlítan kétféle kapcsolódás: kihal a Wolfenstein módokhoz, akik hirtelen izlésből engedelmeket tenni szórakozásuk érdekében) a persze egyáltalán szeretik az ilyen mit.

Élt a kis program a 80-as évek DOOM-ja mint vilámi görbe tükör megmutatja, melyek változott néhány esztendő telof-
tása, lett a software-bélyez, s mennyi-
változtunk ebben a helyzetben mi ma-
gunk. Hallgassunk hát a Wolfenstein Ké-
szítőire, töltsünk "porcujunk be" de ne
sárguljunk!



NICK FALDOS

CHAMPIONSHIP

GOLF



Ha csúnyán esik az eső odakinn, vagy ágyhoz köt valamely törött végtagod, de ha éppen csak este jön meg a kedved golfozni, ne habozz hajtásd rá erre a játékra a CD** fedelét!

Ha már játszottál ilyet, jól tudod milyen az, amikor keresgéled a száz méterre elűtött apró labdát, ha még nem golfoztál, akkor is gyere, próbáld ki, biztos tetszeni fog ez a játék. A játékot magát a skótok találták ki valamikor a CD** megjelenése előtt, de már a természet lágy ölén üzhető formája is nagy sikerre tett szert. A szabályok: végy egy kb. 12 cm átmérőjű lyukat, sok-sok gondosan nyírt gyepet, távolodj el a lyuktól úgy 300-500 méterre, fogj egy ütőnek nevezett golyókergető eszközt és üzd a labdát a lyukba.

A Grandslam gondozásában jelent meg ez a páriát ritkító golf szimuláció, ami képes rá, hogy hangulatával és szépségével hosszabb időre lekösse az óvatlan játékos figyelmét. A játékot felváltva akár négyen is játszhatják, de lehetőség van gépi játékosok meghívására is. A pályák valós színhelyek alapján lettek megtervezve, és várható data disk megjelenése más neves színhelyekkel. Megismerkedhetünk magával a program névadójával Nick Faldo-val is, aki nemcsak elkápráztatni képes minket bravúros ütéseivel, hanem gyakorlaskor még hasznos tanácsokkal is segíti játékunkat. A program készítői messzemenőig törekedtek arra, hogy minél jobban beleélhessük magunkat egy igazi golf party hangulatába. A pályán követ bennünket a saját labdaszedőnk is, aki (jó kibic módján) elmés megjegyzéseivel fásasítja a játékost. Meghatározhatjuk az évszakot is, amik mind más-más játékmódot igényelnek. Tavasszal gyenge szél, nedves fű, míg télen kemény a föld és erős a szél. Nyáron pedig közepes szél befolyásolja labdánk röppályáját. A golfpályák hagyományos kellékei a 'homokozó', a vizek itt is megtalálhatóak. A kép kidolgozása jól érzékelletti a talaj domborzatait. Az ütőket a játékok elején kell kiválasszuk saját belátá-

sunk szerint. Összesen 13-at vihetünk magunkkal egy alkalommal. Hogy mikor milyen ütőt használunk az nem csak a távolságtól, hanem a terepakadálytól és talajtól is függ. Alapvetően négyféle ütő van: fa (W), fém (I), emelő (PW), és a homokban használatos (SW).

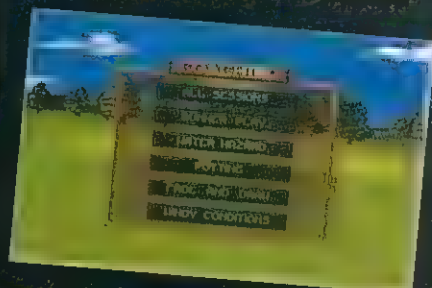
A játék célja lehet az, hogy minél kevesebb ütésből juttassuk labdánkat a lyukba, vagy pedig ki tudja előbb a lyukba juttatni. Minkét játékot lehet csapatban vagy egyénileg is játszani. Ha még nem vagyunk járatosak a golfban, vagy szeretnénk technikánkat csiszolni, nyugodtan forduljunk Nick Faldo-hoz, aki bemutat néhány tipikus esetet és segít azok megoldásában. Ezek igen érdekes szituációk, pl. homokban a labda kezelése, vízben szigetről szigetre pontos célzással.

A játék játszható egerrel is, és inkább ezt ajánlom mindenkinek, mint a control padot. A lemezen még lett volna hely néhány zenének, ami kellemesebbé tehetné a játék közbeni képváltások idejét, ami kicsit lassú. Hangok terén nem ezt a programot lehet az ismerősöknek mutogatni, mert a labdaszedők digitalizált hangja is meglehetősen gyenge, ám kikapcsolható.

Ha nem csak a pergő sebességű akció játékokban leled örömöd, akkor neked való ez a játék. Azért ilyenkor nyáron gyakran nézzetek szét a monitor dobozán kívüli világban is!

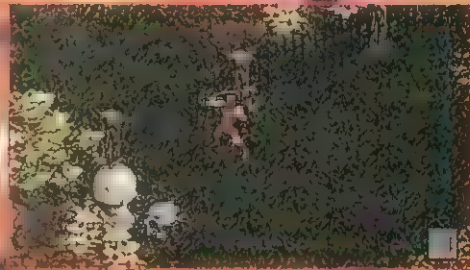
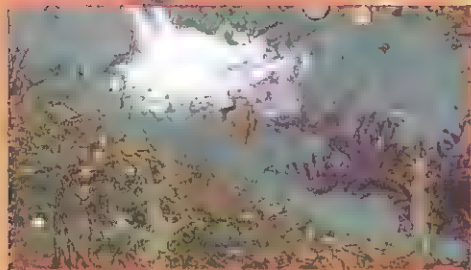
Végül pedig néhány angol golf szakkifejezés, ami a programban is előfordul:
Caddie - Labdaszedő
Bunker - Homok akadály
Green - Az a sima mező, ami a lyuk körül van. Itt már lehet gurítani.
Draw - A labda balra csavarása ütéskor.
Fade - A jobbra csavarás.
Fair way - Az a rövidre nyírt pályarész, amit célszerű követni a lyukig.

Lázi



PAGA

Ultima VIII



Nem sokkal a dinoszauruszok korának lejártá után egy újabb természeti csapást ismert meg a mit sem sejtő világ. Nem volt elég, hogy a villámok erdőket gyújtottak fel, a vulkánok lávafolyammal árasztották el a földet, de ráadásul megjelent valami, amire még senki nem volt felkészülve. Valami, amit úgy hívtak: Ultima.

Azóta hosszú idő telt el, a Homo Sapiensből Sapiens, majd Kreténus lett, és a végzet játéka egyre gigantikusabb formákat öltött, míg nem megjelent a nyolcadik rész is.

A sorozat sosem a gyors végigjátszásáról volt híres, így hát meg sem próbálom ebbe az egy számba belezsúfolni a teljes leírást, meg aztán nem rossz dolog, ha állandó munkája van az embernek... Szóval most következnek pár oldal kezelési útmutató.

Ha valakinek már volt szerencsétlensége az eddigi részek valamelyikéhez, az azonnal látni fogja, hogy ebben a

mostaniban szinte alig valami maradt meg az elődök stílusából. Kicsit érték az irányítást, a varázslást, a harcot, a perspektívát, a grafikát, az animációt, meg amúgy mindent.

Lássuk talán előbb az irányítást. Nos, ez legalább még mindig teljesen egérvézélt maradt. Csakhogy különféle helyeken különféle dolgot tesz ugyanaz a tevékenység. (Na, ha ezt valaki megértette...) Szóval, ezt úgy kell elképzelni, hogy a pointernek háromféle mérete van: egy kicsi, egy normál és egy nagy. Ha a pointer kicsi, az lopakodás módnak számít. Azon túl, hogy így kegyetlenül lassan fog császkalni a szereplőnk, ha esetleg egy csapda, vagy szakadék jelenik meg előtte, ahelyett, hogy belerohanna, szépen megtorpan, és ránk üvölt, hogy ugyan miért akarjuk, hogy lezuhanjon! Ilyenkor egy fal mellé állva, és mindkét gombot lenyomva az egéren a hősünk elrugaszkodik, elkapja a fal tetejét, és felhúzódkodik rá.

A normál nyíl a séta. Ilyenkor a jobb gombot is lenyomva nem fölfelé, hanem előre rugaszkodunk el. A hosszú nyílnál már futkározhatunk egy kicsit. Előnye, hogy ha egy csapda kerül elénk, megvan

néha. Amennyiben a Kovács bácsi épp elég elfoglalt, nyugodtan választhatjuk a kölcsönvétel módszerét is, de általában a közelünkben szokott kolbászolni, ezzel javítva a halálózási arányt kicsiny városunkban. Egyszóval vásároljuk meg a legdrágább cuccokat.

Nohát akkor a felszerelésünk fejlesztése után ideje testünk edzésével is foglalkozni. Menjünk ki pl. a városból, és gyilkolásszuk le azokat az aranyos kislányokat, akik boldogan vetik rá magukat a városrajukra: ránk, vagy keressünk egy békésen gyilkolászó trólit, és rohanjunk el előle, ha csak nem akarunk gyorsan elhalálozni.

Ha már elég edzettek vagyunk, neki kezdhetünk az infoszerzésnek is. Caplaskunk be ismét a városba, és kérdezzük ki szépen az embereket. Úgy általánosságban mindenki a titánokról fog szövegelni, aki szóbaáll velünk, de a könyvtáros pl. elkezd mesélni nekünk egy remetéről, aki a platón él. (Vagy hol.) Mivel hogy más érdemleges dologt úgysem hallunk, induljunk hát el oda.

Ehhez az északi kapun át juthatunk el, miután nagy nehezen végigküzdöttük magunkat egy barlangrendszeren. Van ám itt minden, mi szám-szájnak ingere. (Sőt még az orrunkat is ingerli a ghoulak kellemes hullaszaga.) Szóval, kell majd kis kavicsokon ugratva átviccelődnünk egy tavon, falat másznunk, csapdákat elkerülnünk, kapcsolókat állítgatva kinyitnunk egy vasrácsot, meg meg egymás. A lényeg, a lényeg, (beragadt-e a vasrács gomb, vagy mi) hogy eljussunk a kijárat-hoz. Onnét meg tovább az úton egyenesen egy faházig.

Belépve azonnal egy érdekes helyre jutunk. Az első furcsaság az hogy az ablakon kipillantva csillagokat látunk a közvetlen közelünkben, a másik meg az, hogy minden mooskosul tele van csapdákkal. De se baj, pionírok, meg előre, sőt bátran,

meg meg egymás szóval hajrá, vagy mi.

No, most aztán igazán találkozunk a remetével. Belépéskor azt mondja a bácsi, hogy haj, de helyre legények vagyunk mink, hogy megúsztuk, de azért wow, majd elkezd nekünk a titánok és a varázslók kötelességeiről beszélni. Mindezzel arra akar inspirálni minket, hogy tanuljuk ki az összes varázslóiskola tanítását, vagy telepedjünk le szépen itt Paganban. Mivel ez utóbbi nem áll szándékunkban (illetve én még csak belemennék, de a programozói nem hagyják), kérdezzük hát ki a mágistról. Erre aztán már nem bírja tovább, és elzavar minket a temetőbe a nekromatákhoz. (Ja, persze ehhez vissza kell menni a városba, majd a keleti kapun ki.)

Ezek egy igen kellemes népcsoportot alkotnak. Este korán ébrednek, aztán kimennek a sírokhoz és elvégzik a karbantartási munkálatokat: hullákat rabolnak, zombikat gyártanak, stb. Egy jóleső kép viselőjük épp azon szomorkodik, hogy szegény főnöke a halálán van, de meg csak egy messze eső áldozatot sem tudnak érte bemutatni. Le is csap ránk, mikor ajánljuk hogy némi tanként cserébe visszaszerezzük neki az áldozati kést az uralkodónőtól, oszt asszongya: oké.

Csak hogy nem is olyan egyszerű kirabolni egy királynőt (vagy mi) kincstárát. Először is kell hozzá egy szobakulcs. Ezt meg meg is találhatjuk a parna alatt, de



nek mutatkozik. (Ha nem is kulcsot ad, de legalább elhív játszódó a lakásba, vagy mi. WOW!)

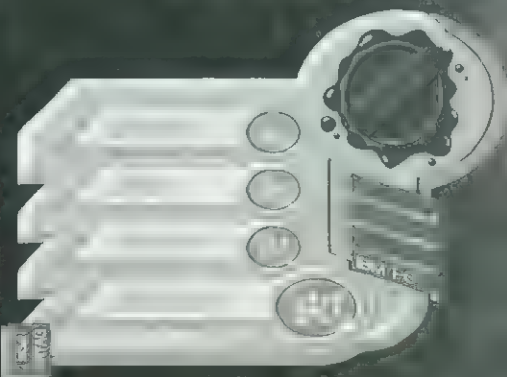
Szóval valamikor bloodwarra kerülünk (ez a helyi időegység, hogy ne legyen túl egyszerű az élet) menjünk el hozzá a keleti városrészebe. Sajnos még sem úgy adódnak a dolgok, mint ahogy reméltem, de legalább a kulcsot megalkapunk. Ezzel már elmehetünk a palotába tőrnézni, majd a temetőbe álszázra.

Az áldozat, melyet meg kell hoznunk, a nekromatafőnök lesz személyesen. Ennek egyik fő oka az, hogy a főnök már álmos, és aludni akar egyet is, nekünk meg kéjében, a másik meg az, hogy a helyettese már unja a háttérben szorított agyát, és ő akar lenni a főnök. Na nem baj. Rövidesen mi is helyettesek leszünk. Haha, vagy mi. Szóval a főnököt megöltük, mi meg kezdőként megkapjuk az első küldetésünket: egy adarabot kell elhozni a város nyugati részéből a kísértetházba, és egy lényet a temető környékéről alakváltókká. Ha ezek megvannak, megkapjuk a Kulcsot, mely a varázsszimbólumunk, és következő küldetésünk fő tárgya is. De erről majd legközelebb.

Created By MB Rainbird

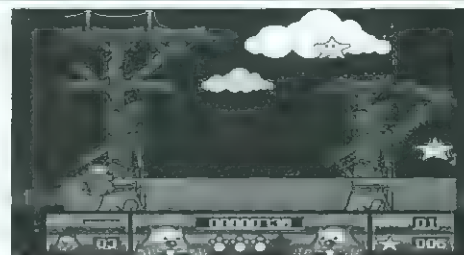
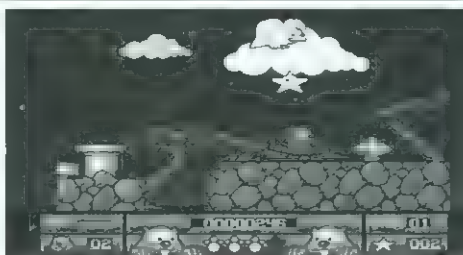


most jön a nagyobbik gond: a késecske egy ládácskában van, nekünk meg nincs kulcsocskánk. Keressünk hát fel valakit. Az uralkodó néni valószínűleg szép nagy szemekkel néznie ránk, ha odaállítanánk hozzá, hogy aggya má' által a kúcsokat, hogy kirabolhassuk, de a szolgálólány már készségebb-



Beavers

CD 32



A Grandslam egy újabb csillagó korongot jelentetett meg, a Beavers CD³²-t. A hódok talán mindezidáig megmenekültek a monitorok képernyőjéről. Most rajtuk a sor. Az egész úgy kezdődött, hogy a hódok zenész bandája felkerült a slágerlista élére. Ebben még nem is volt semmi rossz. A hódok természetes ellensége egyedül az ember. Ez nem jól! Már az óvodában is tanítják, hogy az állatokat és a természetet óvni, védeni kell. De akkor ki fogja mégis bántani a hódokat? Tapsi füles barátunk szerencsére magára vállalja a feladatot, és felkeresi hódék kőkunyhóját a folyótól nem messze. Ezek amolyan polgárosodott hódok. Nem foglalkoznak fakitermeléssel, gátépítéssel és nem is a víz színe alatt laknak hódváraikban. Tehát jön a gonosz nyúl és a hód néni SMACK! Úgy bizony, SMACK! Hogy ez mi lehet azt nem tudom, de a lényeg az, hogy el is rabolja őt. Hód bácsi közben az

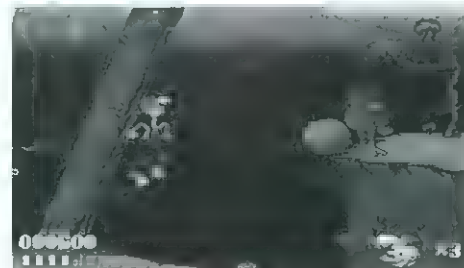
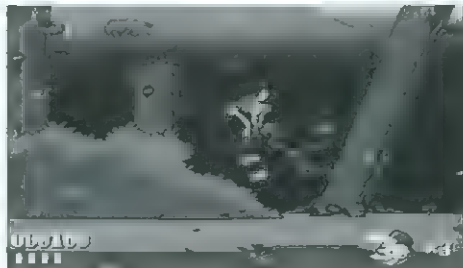
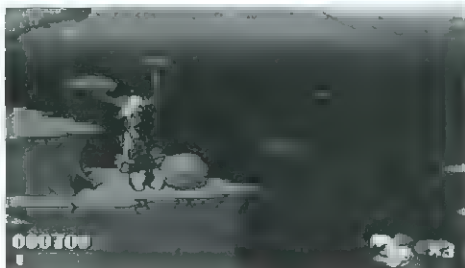
ajtó által a falra kenve tehetetlenül szemléli kedvese elvesztését, majd rögtön útnak indul, hogy felkutassa. Ennyi lenne a Beavers rémisztően bárgyú története. De nézzük a játékot. Az első pályán nincs megállás. A szakadt hidakon ugrálva, vagy alattuk úszkálva kell az ajtótól csillagokat látó hód csillagait gyűjtögetni. Hősünknek és az őt körülvevő lényeknek kellemes animációja tartotta csak a lelket bennem míg a pálya végére értem. Itt megtaláljuk hód néni szörme sapkáját, és bejutunk a temetőbe. Eddig még csak csak vízközelben volt hódunk (amibe többször bele is fulladt), ám most vakondok módjára a föld alá kerül. Ez a hely mégis felüdülés az elsőhöz képest, hiszen nem sürgel már semmi, áll a kép miképpen állunk mi magunk is. Vajon mihez kezdünk itt? Ami az előbb bevált, most is működni fog! Keressünk nyomokat. Szegény hódót alaposan helyben hagyta az

az ajtó, mert még mindig csillagokat lát. A tárnákban a csillagok mellett mindenféle túlvilági lény riogatja a játékost. De ne csüggedjünk hamar meg is van az újabb nyom. Egy újabb sapka! Lám milyen hasznos ha a hódnál több sapka van. Lehet vele utat mutatni. A kijutáshoz már csak egy gomba spórára van szükség, és a kikelő gombán feljuthatunk a felszínre. Ezután a hegyekbe kerülünk nem másért, minthogy felderítsük a következő sapkát. Aki kíváncsi a továbbiakra az járjon utána, én megelégszem ezzel a három szörme sapkával. Mint láthatjuk a játék meglehetősen ötletszegény, ám kivitelezése sokkal jobb a tartalmánál. A háttér grafikája inkább szép, mint változatos, de mindenképpen idejétmúlt. Azoknak ajánlom ezt a játékot akik még nem találkoztak a műfaj csúcsaival, és semmi jobb dolguk sem akad.

Lázi

Bubba 'n Stix

CD 32



Áprilisi számunkban már olvashattatok erről a játékról, ami az A1200 és a Megadrive változat után a CD³² tulajdonosokat is megörvendezteti. Nem véletlenül került ez a képregény stílusú grafikával készült logikai feladványokban bővelkedő játék a BEST kategóriába. A játék öt fő szinten játszódik, ahol egyre nehezedő fejtörőkön keresztül kísérhetjük a baseball sapkás higany mozgású Bubbát és társát Stix-et. Stix gyakorlatilag egy bot, aki mindig

visszatér társához. A játék remek játszhatóságával tűnik ki a szintelen platform játékok közül. Egyszerűen szípkóznak benne a humoros animációk és elmés eredeti ötletek. Elegendő Stix és néhány funkciója, ahhoz hogy a legkülönfélébb reakciókat kicsaljuk a játék helyszínéből. Nemcsak egyszerű szörnyekkel vagyunk itt körülvéve, akik mind életünkre rontanak. A játék tele van olyan szereplőkkel akik utunk során segítségünkre lehetnek,

ha rájövünk arra, mivel vehetjük rá őket az együttműködésre. A lemezen 12 db összesen 35 percnyi atmoszférikus - egy idegen bolygó hangulatát árasztó - zene található. Ezt a játékot egyszerűen nem lehet kihagyni! Végül pedig egy tipp azoknak akik az erdőben nem tudtak, vagy nem is próbáltak az őket követő fán túljutni. Dobjuk át Stix-et a fán és fordítsunk hátat neki.

Lázi

RED CRYSTAL

A horizonton alábukó nap utolsó sugarai egy magányos alak körvonalait emelték ki a pusztaságból. Tekintetét a távolba mélyesztette, figyelte a megnyúló árnyakat, de gondolatai messze jártak. Emlékek. Sikolyok és megtört arcok, melyek félelmet és szenvedést tükröztek. Elmosolyodott. Hamarosan... igen, hamarosan ő, Lexor lesz a mesterük. Ő lesz az, ki megismerteti velük az igazi félelmet. Az ő akarata fog dönteni a sorsukról, az ő ereje fog gyarló életük felett uralkodni. Mindenkién. Ez a gondolat jóleső melegséggel töltötte el. Igen. Ennek így kell lennie. És így is lesz, mert mi helyt a sötétség Blackmoore földjére ereszkedik, egy hadsereget fog megidézni, egy hadsereget, mely eddig csak a legendákban létezett... Nem hasonlít semmi másra, mely valaha is e földet taposta. Mert ez a halál és romlás serege lesz...

Ezt persze hőseink nem fogják ennyiben hagyni, és így valószínűleg nem árulok el vele nagy titkot, hogy a QQP szoftverház legújabb alkotásában célunk a "Lexor" nevű rendkívül gonosz úriember totális eliminálása, valamint a béke helyreállítása Blackmoore földjén.

Ez azonban közel se olyan egyszerű feladat, mint elsőre látszik, mivel kezdetben azt sem tudjuk, hogy barátunk hová búj el előlünk. Meg kell találnunk továbbá az Élet Hét Titkát is, mely a legendák szerint az egyetlen út Lexor legyőzésére. Sajnos azonban ő is szorgalmasan látogatta a helyi könyvtárakat, s így ezzel legalább annyira tisztában van, mint mi, ezért aztán minden egyes titok mellé egyik hűséges követőjét állította őrnök. A titkok a királyság különböző kastélyaiban lettek elrejtve, és habár mindegyik egyforma erővel bír, az őrnök lényegesen különbözik egymástól mind hatalom, mind mentalitásában. Legyőzésükhöz nem árt tehát, ha néhány fontos eseményét ismerjük "előző" életüknek. (Mert mostanra ugyebár már átmertek élőhalottba...)

Zurnar: A legerősebb varázsló (Lexor mellett) aki valaha is élt Blackmoore földjén. Egyesek szerint Lexor jobb keze. Az északi tartományok korlátlan ura.

Kang: Minden idők leggyűlöltebb hadura volt. A barbár tartományok szülője, ki a szervezetlen törzsek egyesítéséből félelmetes hadsereget formált, majd leigázta a Gronk Királyságtól délre fekvő területeket... Kang Lexor első számú stratégája, a fegyverek és a közelharc nagymestere.

Marnor: Életében Blacmoore partvidékének ura volt, így nem meglepő, hogy a legjobb kapcsolatot a helyi kalózzokkal alakította ki. A pénz és a drágakövek iránti rajongása miatt most Lexor legfőbb kincstárnokaként funkcionál.

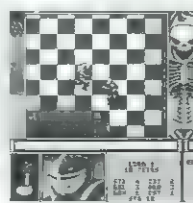
Worm: A második évezredben egy misztikus Worm nevű vallási vezető bukkant fel Blackmoore földjén. Mindenütt terjesztették a prédikációját, emberáldozatokat mutattak be a tiszteletére, mígnem már szinte félistenként tisztelték. Persze azért nem mindenki értett vele egyet, s így egyik hűségesnek hitt embere végzett vele. A nyugati tartományok élén minden erejével azon van (persze a titok őrzése mellett), hogy ismét Blackmoore vallási vezetője lehessen.

Drake: A legendás "Tolvajok Hercege", a hegyvidékek ura

Gronk: Egyszerű zsoldosként kezdte életét, majd később egyesítette a nomád és a zsoldos egységeket egy hatalmas hadsereggé. Ennek a hadseregnek a segítségével leigázott hármat a hét királyságból, majd az egyik csatában meghalt.

Tagar: Ötszáz évvel Kang uralkodása után, Tagar lett a legerősebb hadúr. Sikertörténetét néhány kisebb királyságot megszerzenie, de sohasem volt elég ereje, hogy megtartsa őket. Egy ismeretlen orgyilkos végzett vele... Tagar most sokkal ambiciózusabb, egységre lépett néhány déli dwarf klánnal, megerősítve helyzetét a királyi hadsereg egyik vezető pozíciójában.

A játék ugyanúgy kezdődik, mint ezernyi más RPG - karaktert kell generálnunk. Semmi különleges ismeretre nincs ehhez szükségünk, hiszen a tulajdonságok nevei magukért beszélnek (Strength, Stamina, Damage

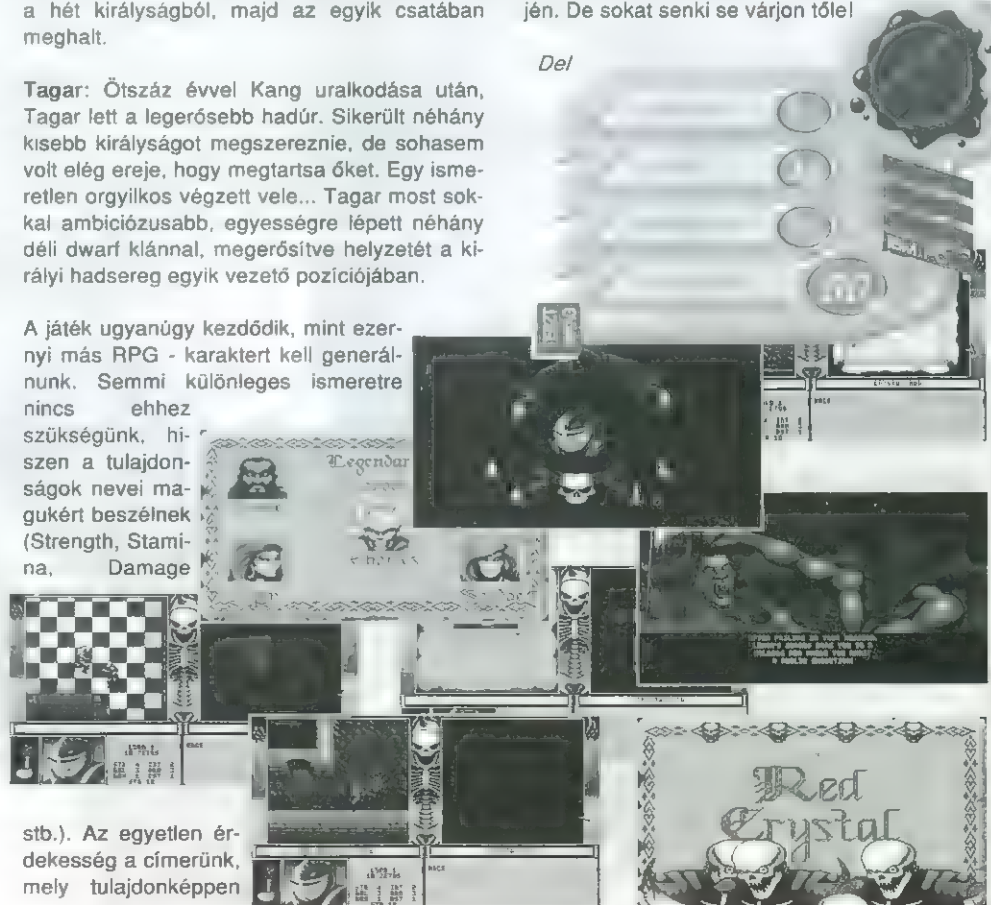


stb.). Az egyetlen érdekesség a címerünk, mely tulajdonképpen

a hovatarozásunkat fejezi ki. A jelentősége ennek mindössze annyi, hogy honnan kezdjük el kalandjainkat, és bizonyos karakterek hogyan fognak ránk reagálni. A program támogatja a modemen keresztül történő játékot is, egyszerre tehát ketten is próbálkozhatunk. Ha nincs modemünk, akkor sincs baj, mivel lehetőség van osztott képernyős játékokra is, ami a maga nemében egyedülálló. Ez tényleg érdekes lenne, ha úgy működne, ahogy valószínűleg kitalálták. Sajnos azonban nem úgy működik, mivel az egyik játékos által elpusztított ellenfél a másik játékosnak még életben marad, és így semmi értelme az egésznek. Egymás ellen persze küzdhetünk, de ez azért nem az igazi.

Végeredményben az egész nem lenne rossz, csak sajnos azt felejtették el a játék fejlesztői, hogy 1994-et írunk. Sem zeneileg, sem grafikai nem igazán éri el azt a szintet a program, mely sokáig a monitorok elé láncolná az embert. Azért van néhány eredeti ötlet benne, így az igazán fanatikus szerepjátékosoknak érdemes egy kicsit barangolni Blackmoore földjén. De sokat senki se várjon tőle!

Del



SHERLOCK HOLMES

Még egy CD-s játék, és szintén az Electronic Artstól. Úgy gondolják, hogy a régi sikereket illik kihozni CD-n is. Csak azt nem veszik észre, hogy ha valaki kiad x fontot egy CD-s játékra, akkor az el is várja, hogy a kiadó kihasználja a CD adta lehetőségeket. Ezt nem nagyon veszik észre, sok játékot adnak ki változtatás nélkül. Ezt történt a Sherlock Holmes-szal is. Egy nagyon jó (tényleg nagyon jó) kalandjáték, szép grafikával, sok szöveggel... Megjelenik a CD-s verzió, és... A nagy SEMMI! Ugyanaz a játék, grafika, hang... csak négyszer van felírva (angol, német, francia és spanyol nyelven). Ennyi. Úgy gondolták, hogy ez bőven elég egy CD-s játékhoz. Úgy látszik, hogy még nem hallottak a Rebel Assaultról, 7th Guestről... A legmókásabb az Elite 2, a CD-s verziója! 4 MB! Yes! Így kell csinálni. Tudják, hogy hogyan kell lejártni a PC CD-t. No...

A játékot mindenki ismeri, olvashattatok is róla, ezért nem is pazarlom a helyet arra, hogy leírjam még egyszer azt, amit valaki már leírt. Azt megemlítem, hogy mi szükséges a CD-s verzió futtatásához, majd egy rövid sztori az egész "Hasfelmetszős dologról" (megéri elolvasni).

Először is kell hozzá egy CD-ROM, min. 386/16, 590 base memory, MS-DOS 5.0. Ajánlott némi EMS és egy hangkártya. Ha semmi hang nem lenne a beállítás ellenére, akkor EMM386 -írjuk be a config.sys-be, a parancs mögé (ha van mindenféle beállításunk, akkor a RAM/NOEMS elé) azt, hogy d=40. Ha QEMM-et használunk, akkor "DMA=40"-et. Ha ezek megvannak, akkor gond nélkül kellene futnia. Nos nekem nem futott. A legokosabb az egészet

(csak azt a nyelvet amivel játszani akarunk) felmásolni a vinyóra (28.5 MB, (pontosan) ugyanannyi mint a lemezes verzió). Onnan már gond nélkül fog futni, és valamelyest gyorsabb, mint CD-ről.

"Az élet nem volt habostorta a londoni East Enden, az 1880-as években. A nagy munkanélküliség, az alacsony bérek elégedetlenséget szítottak a környéken. Ennek eredménye képpen megnőtt a rablások és gyilkosságok száma. Az utcákat bandák uralták. 1888 augusztus 31. és november 9. között egy elképesztő gyilkosság-sorozat borzolta fel a lakosság idegeit. Az egész nemzet megrémült. A gyilkost nem találták, és egyszerűen csak Hasfelmetsző Jack-ként emlegették.. Ki volt ő, honnan jött...? Az ilyen és ilyenekhez hasonló kérdésekre az elmúlt évszázadban többen próbáltak meg választ találni, sikertelenül.

Az áldozatok:

Mary "Polly" Nicholls (1845-1888) Augusztus 30-án hajnalban találták meg. A torkát átvágták, a testét megcsonkították. Annie Chapman (1841-1888) Szeptember 8-án hajnalban találták meg. A nyakát a csigolyáig átvágták, a testét megcsonkították és egyes belső szerveit kiszedték. A vágások pontosságából arra következett, hogy az elkövetőnek anatómiai ismeretei voltak.

Elizabeth Stride (1843-1888) Szeptember 30-án, éjfél után találták meg. "Csak" a nyakát vágták át. Valószínűleg a megtaláló megzavarta a gyilkost a "munkájában". Catharine Eddowes (1842-1888) A hulláját kb. 1 órával E. Stride hullájának a felfedezése után lelték meg. A fejét brutálisan megcsonkították, egyes belső szer-

veit kiszedték.

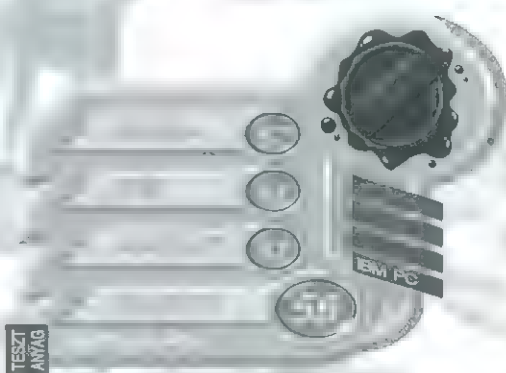
Mary Jane Kelly (1863-1888) A Hasfelmetsző utolsó áldozata. A lakása ajtaja előtt "érte a halál". A legjobban megcsonkított áldozat. Az arcát felismerhetetlenségig szétszabdalta.

A gyanúsítottak:

Az öt gyilkosság kevesebb, mint 10 hét alatt egész Whitchapelt feldühítette. A rendőrség több "bűnbakot" talált, de az igazi gyilkos személyét még ma is homály fedi. Lehet, hogy George Chapman volt, akit 1903-ban akasztottak fel három volt feleségének a megmérgezéséért. Lehet, hogy Aaron Kosminski volt, aki utálta a nőket, különösen a prostituáltakat. Más teóriák szerint lehet, hogy Albert Viktor herceg, vagy Sir William Gull, a királynő orvosa volt a tettes. Ki tudja. Lehet, hogy sohasem fog fény derülni a valódi tettes kilétére?"

No. A játék (mint már mindenki tudja) szerintem nagyon jó, jó a hangulata... Amiért lehúzó az összehatást, az az, hogy egy CD-s játék egy kicsivel több figyelmet igényel. Kalandra fel!

Detective Mr. T.



EVASIVE ACTION

Függetlenül attól, hogy milyen gépen, mikor és melyik software-rel próbálunk egy-egy pillanatra kilépni a sivár valóságból, idővel elveszti vonzalmát a túlságosan intelligens, vagy könnyen kiszámítható, mesterséges intelligencia ellen vívott küzdelem. Viszont egy, esetenként több élő résztvevő bevonásával újabb és lényegesen izgalmasabb dimenziók tárulhatnak elénk. Tapasztalható a csapatmunka öröme, a másíkról való gondoskodás eddig ritkán tapasztalt kihívása, vagy éppen a másik ember felett aratott diadal mámore.

Már a C64-es korszakban megjelent néhány közös játékot lehetővé tevő -főleg akció-játék és még mindig szívesen gondolok vissza az ACE I-II éjszakába-nyúló őrült csatáira. A számítógépek fejlődésével pedig egyre nőttek a lehetőségek, és időről-időre felbukkant egy-egy co-operative üzemmóddal rendelkező szimuláció is, igaz ezek már külön gépeket igényeltek. Viszont a rohamos változások ellenére, hosszú ideig nem született az ACE II-höz hasonlítható frenetikus alkotás.

Az EACT híre -mint a szimulátoroknál általában-, jóval megelőzte tényleges megjelenését. A továbbiakból pedig az is kiderül, hogy megérte-e a várakozás.

1917: TEVÉK & TRIPLÁNOK

Az első világháború Európájának gránátok szaggatta arcvonalai felett már számos légiharcból kerülhettünk ki győzedelmesen más, ezt a korszakot feldolgozó szimulációkban. Ezen esetekben azonban az ellenfél kizárólag a számítógép irányítása alatt állt, most vi-

szont sokkal kiszámíthatatlabb ellenfelek megjelenésére is fel kell készülni. Egy ilyen szituációban a légiharc kimenetelénél meghatározó tényező lehet a szemben álló felek vadászgépei előnyös, valamint hátrányos tulajdonságainak pontos ismerete.

Az angol Sopwith cég biplánja, mely a Royal Flying Corps első Vickers géppuskákkal felszerelt típu-

sa volt, nevét a két szinkronizált fegyver závarzatát körbezáró, púpra emlékeztető borítólemeztől kapta. Egy tapasztalt pilóta kezei között a Camel veszedelmes fegyvernek bizonyult, és talán a Fokker Dr.1 kivételével minden hadrendben álló géptípust képes volt könnyűszerrel kimagyarázni. 1917. júliusában

történt első bevetésétől, az 1918. őszen bekövetkező békekötésig legalább 1.294 légigyőzelmet könyvelhettek el a szövetségesek Camel századai.

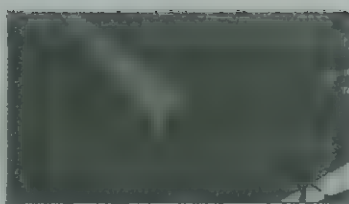
Bár közkedvelt típusnak számított, a csekély repülési gyakorlattal rendelkező pilóták

gyakran megtapasztalhatták kevésbé barátságos tulajdonságait is. A gép figyelemreméltó mozgékonyságának, melyben nagy szerepet játszott a forgóhengeres hajtómű forgatónyomatéka, megvoltak a maga veszélyei. Jobb fordulók esetén a Camel orra hajlamos volt a lebukásra, míg balra történő irányváltásoknál ennek pontosan az ellentettje volt tapasztalható. Ennek értelmében egy figyelmetlenül, korrigálás nélkül végrehajtott, hirtelen jobb kanyar gyakran fatális kimenetelű dugóhúzóval végződött. A fel-



szállást követően a francia Clerget által kifejlesztett motor hajlamos volt a lefulladásra, ha az üzemanyag/levegő keveredési arányát azonnal nem csökkentették. Ilyen szituáció bekövetkeztekor a vonóerőtől megfosztott gép átesett és nincsenek feljegyzések arról, hogy valakinek sikerült kikerülni a dugóhúzból. Talán ezek ismeretében kevésbé hathat meglepően, hogy magas volt a baleseti statisztika a Camel-en tanuló újoncok körében.

A holland Anthony Fokker által tervezett Dr.1-es háromfedélű rövid szolgálati ideje ellenére, a 'Vörös Báró'-nak köszönhetően a világháború halhatatlan legendáinak egyikévé vált. Szerkezeti felépítése alapján leginkább a Sopwith Triplane kategóriájába lehetne besorolni, a fegyverzete viszont már a Camel-hoz hasonlóan, két szinkronizált, puska kaliberű Spandau-ból tevődött össze. Ezek érdekessége, hogy feltehetően eredményesebb lőszerfelhasználás céljából egyszerre, valamint külön-külön is működtethetők voltak. Repülési paramétereit tekintve a Dr.1 kitűnő emelkedése és a Camel-lel azonos szintű manőverező képessége kellően egyensúlyozta az alacsony sebességéből származó hátrányokat. A stabilizátor nélküli, nagy függőleges vezérsík éles



irányváltóztatásokat tett lehetővé a szárnyak bedöntése nélkül, de a gép vázszerkezete mégsem volt hibáktól mentes. A fokozott g terhelésű manőverek esetenként a felszárnyak leválását eredményezték, így a Dr.1 nem volt képes az ellenfelek elől zuhanórepüléssel történő elmenekülésre. Ennek a problémának a következtében, mely rövid időn belül Pastor és Gotterman német hadnagyok halálát eredményezték, 1917. októberében kivonták a típust az aktív szolgálatból. Bár a későbbiekben elkészült egy megerősített szárnyú változat, ez nem jelentett tökéletes orvoslást a problémára. Az viszont elgondolkodtató, hogy mindezek ismeretében, hogyan arat hatta Manfred von Richthofen győzelmei jelentős hányadát ezen a géptípuson???

1942: BOSZORKÁNY VADÁSZAT ZÉRÓKKAL

A csendes-óceáni hordozócsaták két legismertebb vadásztípusa került egymással szembe ebben a korszakban. Mindkét gép tökéletes mintapéldánya a korszak japán, ill. amerikai repülőgép-tervezésben uralkodó nézeteknek és kétség kívül EACT-ban itt tapasztalható a legnagyobb teljesítménybeli különbség két szembenálló gép között.

A robusztus felépítésű Hellcat-ot az akkori legerősebb csillag-



motor köré tervezték, nagy hangsúlyt fektettek a túlélőképességre és a hat .50 kaliberű Browning is elegendő tüzert biztosított a japán fegyverő mészárlására. Sebessége 3.000 m alatt 70 km/h-val, ezen magasság felett pedig akár 110 km/h-val haladta meg a Mitsubishi által gyártott gépet. A végsebességet tekintve a Hellcat 122 km/h-val volt gyorsabb ellenfelénél.

A Jiro Horikoshi által tervezett gép, közismert nevét az A6M2 változat megjelenésének időpontjáról kapta, ami 1940-ben, a japán időszámítás szerinti 5700. évben történt. Ennek alapján lett ez a 00 típus, avagy Zero Sen. A hivatalos szövetséges kód szerint 'Zeké' nevet viselő gép egészen más szempontok figyelembevételével került le a tervezőasztalról. Az óceán feletti nagy hatótávolságú bevetések, minél takarékosabb hajtóművet és könnyű strukturális kialakítást igényeltek, és a japán tervezők szintén fontosnak tartották a mozgékonyt, a jó manőverező képességet. Az ezen előírásoknak való megfelelés érdekében, áldozatokat kellett tenni más paraméterek rovására. Ennek értelmében a japán harci gépek majoráns része feltűnően sebezhető volt, minimális páncélvédelességgel rendelkeztek és a háború első éveiben az öntömítő üzem-

anyagtartályok beépítésére sem került sor. Mindezek következtében az amerikai légierők gépeinek újabb generációja lényegesen felülmúlta a hadban álló japán típusokat. Ezen a hadszíntéren nem következett be az Európában tapasztalt 'felpáncélozódás', így itt a háború végéig több mint megfelelő fegyver maradt az .50 kaliberes géppuska, 3.000m-ig, a Zero 3m/s-mal jobban emelkedett az F6F-nél, de ennél nagyobb magasságokban ez fokozatosan csökkent és 4.200m-en már azonos arányú emelkedés volt tapasztalható: 4.500 m felett pedig már a szuperfeltöltővel rendelkező Hellcat volt az úr. A zuhanórepülés kezdetén megközelítőleg azonos gyorsulással rendelkezett mindkét vadász, de erősebb motorjának és nem utolsósorban nagyobb tömegének köszönhetően, az F6F a későbbiekben minden manőverben utolérhetetlennek bizonyult.

A Zero kis- és közepes magasságokban, alacsonyabb sebességgel vívott légi harcokban volt a legveszélyesebb. Kiemelkedő fordulékonyt tudta elérni az F6F. Sajnos a sebesség növekedésével, az irányító-felületekre ható fokozott erők miatt, vészesen romlott a fordulékonyt és 390 km/h felett



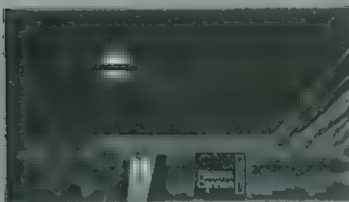
már ismét az F6F volt eredményesebb.

Az egyetlen terület, ahol a Zero egyértelműen felülmúlta ellenfelét, a kilátás volt, hiszen a kabintető bár a klasszikus értelemben nem lehet 'buborék'-nak tekinteni - lényegesen nagyobb látóteret engedélyezett 6' órában. Ezt minden bizonyítással tovább lehetett volna javítani. 'visszapillantó' tükrök beszerelésével, de erre nem került sor és valószínűleg az sem vívta volna ki a pilóták ellenszenvét, ha a páratlan látóter helyett, a fejüket némi páncéllemez 'beépítésével' oltalmazták volna.

1995: DARÁZZSAL EGY TÁMASZPONT ELLEN

Ezen korszak gépei, a napjainkban dúló világpolitikai konfliktusok következtében fokozott publicitásnak örvendenek, így feltételezhető, hogy még a repülés iránt minimális érdeklődést nyilvánítók is kellő ismeretekkel rendelkeznek legfőbb tulajdonságaikról. Ennél a párosításnál is nyilvánvalóan az ún. 'eltérő légi harc' szituáció tapasztalható, hiszen számos kiemelkedő paramétere ellenére, az F/A-18 mégsem tekinthető a légi harcra tervezett 29-essel egyenlő szintű ellenfélnek.

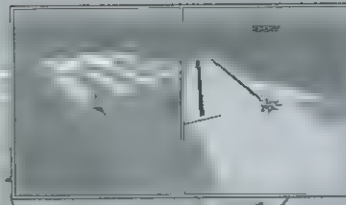
Avionikájának gyengébb teljesítménye ellenére, a Fulcrum



lélegzetelállító repülési tulajdonságokai tudhat magáénak, melyek közül mindenképpen említést érdemel az akár 80'-os állásszögben történő, folyamatos repülés. Ez a manőver, az eredeti repülési irány módosítása nélkül isz lehetővé téve gícélpontok elleni hirtelen gépágyú-támadást. A gép másik aerobatkai különlegessége, a Pugacsov Kobra, légi harcban való alkalmazásáról nincsenek feljegyzések, de feltételezhető, hogy a manőver következtében fellépő hirtelen sebességcsökkenés túllövésre kényszerítheti az üldözőt.

Légi harc esetén szintén nagy előnyt jelent az infra-vörös célkövető berendezés, mely passzív mivoltából fakadóan, célbefogás esetén nem aktiválja az ellenfél RWR szenzorait. A 30 mm-es fedélzeti gépágyú valóságban csekély, 150 db-os lőszerkészletét, a játszhatóság érdekében 250 gránáttal megnövelték, így ez a különösen pontos fegyver megszabadult utolsó nagy gyengéjétől is.

Az F/A-18-as 'jet-zsoké' számára a sebesség minél optimálisabb kihasználása jelenti a legjobb taktikát. Mivel az előzetes riasztás nélküli, IR rakéta-támadások ellen csak a jó öreg szemgolyóra lehet számítani, nem szabad arról megfeledkezni, hogy a AA-2, mint a legtöbb IR rakéta, hatótávolsá-



ga csak néhány mérföld. Ennek értelmében, mindeneke-lőtt, hátulról kisebb magasságból történő Fulcrum támadásokra kell számítani.

2064: LASERMAN és LEATHERBACK

A légkörből való kilépés már nem jelent akadályt ebben a kiszélesedett hátszínterű korszakban, de az egymástól lényegesen különböző körkörülményekben, más-más taktikákra van szükség.

Kiseb tömeg következtében, a Laserman alacsonyabb sebesség intervallumban vívott harcokban, különösen fordulékony, viszont a légkörben nyújtott teljesítménye elszomorító, hiszen itt már kifejezetten nehézkesen reagál a kormány-mozdulatokra. Ennek a hátránynak a kiküszöbölésére alkalmazták az automatikus célkövetővel ellátott lövegeket ezen a típuson.

Azonban az Aoun konzorcium Leatherman modelljének is megvan a maga előnye, ill. hátrányos tulajdonságai. A hajó iker gravitáció-hajlító fűzős körterének 158 tonna tolóereje lényegesen felülmúlja a jóval kisebb teljesítményű Laserman gyorsulását, de a relatív nagy 55 tonnás tömegből adódóan, nagyobb sebességek esetén a hajó hajlamos ballisztikus röppálya követésé-



re. A légkör körkörülmények között tapasztalt kiemelkedő mozgékonyasága azonban ennek ellenére figyelemre méltó.

Légi harc esetén mindkét hajó számára kiemelkedő jelentőségű az optimális lendület kihasználása. Ha a fokozott manőverezés közben mégis kritikusán lecsökken a sebesség, csak a legszükségesebb esetben ajánlatos a hajtóművek aktiválása, hiszen a jól észlelhető, kilövellő sugárnyalábok könnyen felfedhetik a hajó pozícióját.

A DÖNTŐ TÉNYEZŐ:

Az EACT minden kétséget kizáróan az 'eltérő' légi harcra alapul. Hivatalosan minden olyan összecsapás 'eltérő'-nek tekintendő, ahol a gépek közötti különbség, mely a legkülönbébb területekre vonatkozhat, meghaladja a 10 %-ot. A gyakorlatban ez nem más, mint hogy mennyire lehet kiaknázni az ellenfél legnagyobb gyengeségét, a saját erőssége kihasználása mellett. Eltérőben az elterjedt hiedelemmel, a légi harc nagyon is emberfüggő, hiszen az a pilóta, aki betéve ismeri mind saját, mind ellenfele gépének tulajdonságait, roppant előnnyel rendelkezik. Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a technika valójában nem más, mint szerszám a pilóta kezei között.

Az első világháború alatt volt a legkisebb a haditechnika közötti különbség, így a pilótáknak leginkább a saját tapasztaltságukra és helyzetfelismerésükre kellett hagyatkozniuk, az ellenfél előnytelen helyzetbe való kényszerítése érdekében. A legfontosabb előny itt talán a magassági fölény volt.

Két évtizeddel később, a Zero pilótáknak kedvező magasságban zajló, kis sebességű fordulóharcot kellett kieroszakolniuk az F6F-ek feletti győzelem érdekében. A Hellcat-ek taktikája viszont a nagy sebesség-főlényük kihasználásával történő, meglepetésszerű rácsapás volt. Itt életveszélyes a bármészakodás és kerülni kell a fordulóharcot.

F/A-18-cal leginkább észrevétlen, kisebb magasságból és hátulról végrehajtott támadással lehet 29-est lőni. Sajnos az egyéb offenzív manőverek kiemelése nem kétséges. Az L-L rakéták megjelenésével fokozatosan lecsökkent a magassági fölény szerepe, és helyét az észrevétlenség vette át. A magassággal nemcsak a radarral való érzékelés veszélye fokozódik, de a lángoló fűvőcsövek is mágnesekké válnak az IR rakéták számára.

Úgy tűnik, a következő évszázadban sem következett be majoráns koncepcióváltás, hiszen a Leatherback-nek az űrben még mindig a jól ismert 'űsd & fuss' taktikát kell alkalmazni és közelharc kibontakozása esetén, a légkörbe kell csalogatni a Laserman-t.

SZÓRAKOZÁS FORMÁI???

A három választható lehetőség közül a DOGFIGHT talán nem szorul magyarázatra. Bármely Stunt teljesítése, felfegyverezi a gépet, míg a támaszponton történő részleges, ill. teljes landolás, értelmiszerűen részleges ill. teljes javítást eredményez. AIR RACE esetén a stunt-ok nagy sebességű felküzde a cél. Az ellenfél kilövése, csak pillanatnyi megbénítást eredményez. A klasszikus 'macska & egér' harcot dolgozza fel az ATTACKER opció, ahol meghatározott idő alatt kell eltalálni az ellenfelet. Ezt követően felcserélődnek a szerepek, és a vadász űzőtt vaddá válik.

NARRATÍV KLIPPEK:

Abban gondolom mindannyian egyetértünk, hogy általánosságban a 3D-s programok, de legfőképpen a szimulátorok esetében gyakran lehetetlen a gépünk körül zajló események vizuálisan történő nyomon követése. A futómű bevonását vagy kieresztését általában csak az ellenőrző-panel egyik jelzőfényének színváltozása útján érzékeljük és bizony időnként az is előfordul, hogy a szárnytól mellett robbanó rakétáról, vagy a gép törzsébe csapódó gépágyú sorozatról csak a találat bekövetkezésének pillanatában szerzünk tudomást.

Ez a virtuális vakság egyrészt abból fakad, hogy egy-egy agresszív támadás vagy éppen mélyrepülésben történő fejevesztett menekülés hevében a pilótának számos műszert kell folyamatosan ellenőriznie és egyszerűen nincs ideje a legkü-

lönfélőbb külső nézetek között váltogatás/ja. Másrészt egy realisztikus szimulációnál feltételezhetően kellő megdöbbenéssel fogadnánk azt, ha a 'premier-plán'-ban nézhetnénk végig minden fontosabb történést. A Strike Eagle II-nél szerzett tapasztalatokból pedig már ismerjük azt a fluszálós érzést, mikor is optimális támadási pozícióban repülve, pont a tüzelés megkezdése előtti pillanatban dönt úgy a program, hogy ajánlatosabb lenne megtekinteni egy számunkra 'különösen' veszélyes Polikarpov fel szállását.

Az EACT mindezek ellenére nagy hangsúlyt fektetett ezekre az ún. 'narratív klippekre', melyek révén feltehetően több eseményt kívánt a programba becsümpészni. De vajon miért kell külön felhívni a figyelmet valamire, ha az egy esztétikai katasztrófa?? Még szerencse, hogy ez az opció kikapcsolható. Hasonlóan nagy bukásnak találtam a túlzottan 'arcade' osra sikerült irányítási rendszert, amely bár sikeresen lecsökkentette a billentyűzet-kombinációk számát, gyakran lehetetlenné tette hirtelen ellenlépések megtételét.

KITÉRŐ MANÓVER???

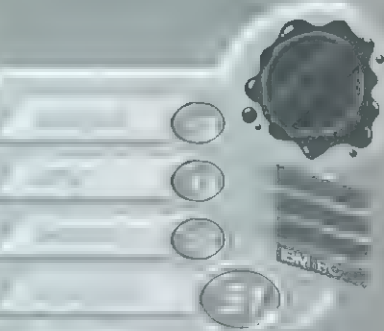
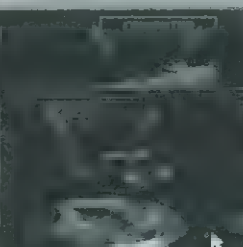
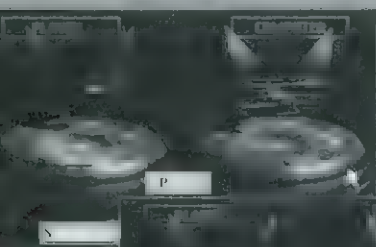
Nem lepődnek meg, ha sokan valóban ezt a megoldást választanák és tényleg elkerülik ezt az alkotást, hiszen még Fleet Defender vagy Pacific Strike ászainak idegrendszerét is megvisélheti a látvány. Talán csak a kisebb teljesítményű PC tulajdonosoknak, főg imádnia, hogy végre van egy olyan új szimulátor, ami a gépükön is garantáltan gyorsan fut. Megjegyzem, hogy pontosan ebből kifolyólag, gyorsabb 486-osokon egyes periódusok -1942-ben szinte játszhatatlanná válnak. Hogy én?? Inkább

három menőt az Amigás-Sky-Chase-set. De természetesen ez-kizárólag egy szubjektív vélemény.

Sorell'

Evasive Action billentyűzet funkciók:

- Esc: Küldetés feladása
- F1: Kilátás a fülkéből előre, 12' órán
- F2: Külső nézetek közötti váltogatás
- F10: Kilépés DOS-ba
- Z: Botkormány balra
- X: Botkormány jobbra
- @: Botkormány előre
- /: Botkormány hátra
- K: Irány/tárgy kivetítő
- Enter: ACTION parancs
- Space: SELECT parancs
- Tab: Tárgyak / létesítmények megtekintése
- + : Teljesítmény fokozása
- : Teljesítmény csökkentése
- Numerikus billentyűzet:
- 0: ACTION parancs
- 1: Botkormány hátra
- 2: Botkormány balra
- 3: Botkormány jobbra
- 4: Külső nézetek közötti váltogatás
- 5: Botkormány előre
- NumLock: Kilátás a fülkéből előre, 12' órán
- PgUp: Teljesítmény fokozása
- PgDn: Teljesítmény csökkentése
- + : SELECT parancs
- /: Tárgyak / létesítmények megtekintése
- Irány/tárgy kivetítő



Report sokor



Az E.C.T.S. mindig kitűnő alkalmakat kínál arra, hogy a játékipar vezető programozóival és grafikusaival interjúkat készíthessünk. Az idei kiállításon Martin Edmunds-t, a Reflections szoftverház managerét "kaptuk el", a Psygnosis székében. Egy kis szoftográfia: Beast, Awesome, Beast 2, Beast 3, Brian the Lion...

- Ha jól emlékszem, a Beast III volt az utolsó játékuk. Mi történt azóta?

- Két és fél évvel ezelőtt kezdtük el a Brian fejlesztését, a Beast III programozása körülbelül akkor fejeződött be. A játék fő koncepciója az volt, hogy az egész képernyőt megmozgassuk olyan effektekkel, amelyeket eddig csak az SNES-en (Nintendón) láthattunk.

- Ön szerint melyek a játék legjellemzőbb vonásai?

- Minden gépre gondoltunk, így az A500 tulajdonosok is élvezhetik a speciális effekteket. Realtime forgatás van beépítve, a háttér is mozog, miközben az előtérben játszhatunk. Szóval megpróbáltuk a maximumot kifacsarni a gépből, természetesen 1200-on az effektek még vadabbak. 45 szinten kell átverekednünk magunkat, itt 80 ellenfél próbál megakadályozni a célunk elérésében. Tulajdonképpen két térképet kell átjárnunk, ahol sok extra szint, rejtett pályák és bónuszok vannak. Természetesen HD installálható a játék.

- Mit terveznek a jövőben?

- Még korai lenne bármit is mondani, de valószínű, hogy más gépekre is fogunk fejleszteni.

A Psygnosisnál nemcsak Martint, hanem John Gibsont is megszólaltattuk. A név bizonyára ismeretlen, hiszen a Psygnosis egyik belső fejlesztőjéről van szó, de ő egyike volt az elsőnek, aki belefogott a CD-s játékok fejlesztésébe. Így született a Microcosm, amely az első volt a világon abban, hogy már a kezdetektől csak CD-

re lett fejlesztve, így maximálisan megpróbálja kihasználni a CD-ROM-ok lehetőségeit.

- A Microcosm egy japán gépre jelent meg először, ez az FM Marty Towns volt.

- Igen, a Fujitsu cég bízott meg minket, hogy a gépünkre elkészítsük az első programot. Három éve kezdődtek a tervezések.

- Hogyan indul egy játék tervezése?

- Először a storyboardot építjük fel, csakúgy mintha egy mozifilm forgatókönyvét készítenénk el. Ez főleg képekből áll.

- Mi volt a nehéz az első CD játék elkészítésében?

- Főleg az, hogy sok mindent kellett újra rajzolni, de nekünk is sok gondunk volt a grafikai tömörítő algoritmussal. Nem lehetett a grafika több mint 20 kbyte képernyőnként. A 20 kbyte-ot mi 10 k-ra tömörítettük egy speciális eljárással, amit realtime tudunk kitömöríteni. Ez jelenleg a világon a legoptimálisabb tömörítő idő/adatsűrűség függvényében. Nagyon sok időnkbe került ezt optimalizálni. A grafikusoknak is gyakran kellett a rendelt képeket újrajzolniuk, újraszámoltatniuk.

- A PC változat sokkal rosszabb minőségű mint a CD³² vagy az FM Marty Towns. Miért?

- Ez az első PC CD-ROM játék a Psygnosisnál, és azt hiszem, hogy a programozóknak még bele kell jönniük a munkába. Nem belső fejlesztőkről volt szó, ez is szerepet játszott.

- Nem okozott-e gondot a 300 kbyte/sec töltési sebesség?

- A pályák grafikai részegységeként vannak felrakva a CD-re, 150 útvonalnyi. Ezért kézenfekvő, hogy ABC sorrendben rakod fel az útvonalakat, így könnyebb nyilvántartani azokat. Igen ám, de a játék annyira ki van élezve a CD technikára, hogy a fej mozgatója ideje már komoly másodperces kiesést okozhat, ha megkeresi a megfelelő nevet, és átugrik a jó pozícióra. Tehát úgy állítottuk össze a fileokat, hogy a CD-n egymást kövessék az egymás után következő pályák is. A következő játékunk a Megamorph lesz, amely ismétetlen MegaCD, CD³² és FM Marty Towns fejlesztésű.

- Köszönöm az interjút.

A Psygnosisnál találkoztunk még Fredrick Lilligen barátommal, aki a nagy hírű Digital Illusions csapat prominens tagja. Két játékon dolgoznak, az egyik a Benefactor (Amiga/Megadrive) és a másik a Hardcore (SEGA, talán A1200).

- Hello Fredrick! Hogyhogy itt?

- A 21st Centuryvel nincs semmi gondunk, csak nem akarnak konzolra fejleszteni. Erre a Psygnosis kínálta a legjobb lehetőséget.

- Mi lesz a Pinball Dreams III-mal?

- Természetesen kiadja a 21st Century, és jelen pillanatban csak annyit mondhatok, hogy ha a Dreams után a Fantasies 50 % javulás volt, akkor a Pinball Illusions 100 %-kal jobb lesz mint a Fantasies! Milliószer pinballoztuk nagy asztaloknál. Minden szemszögből megnéztük már a játékot, s így még közelebb akarjuk hozni a játékot a valósághoz. A Fantasies CD32 változatában már az asztaloknak is CD zenéi lesznek, valamint lesz egy történelmi áttekintés a pinballokról.

- Mik a kedvenc asztalaid?

- Az Addams Family, de szerintem a Star Trek ma a legjobb flipperasztal!

- Mi a véleményed a Spidersoftól (ők készítették a Pinball Dreams PC változatát, ami nem volt épp a legszínvonalasabb Amiga konverzió)?

(Fredrick szeme mérgesen villan)- Nyolc bites maradékok! Játssz a PC-s Dreams-szel és játssz a PC-s Fantasies-szel, s élvezd a különbséget!

- Mesélj nekünk valamit a Benefactorról!

- A szívárványgépet ellopták, amit vissza kell szereznünk. A játékban nincs gyilkolás, tulajdonképpen kis emberkéket kell védenünk, sőt hathatunk is rájuk, hogy egyre intelligensebbek legyenek. A játék egy átmenet a Lode Runner, a Lemmings és az Impossible Mission között. A játékos karaktere 400 animációs fázisból épül fel, így tud: ugrani (vagy háromféle képpen), hasalni, rohanni, falhoz lapulni stb. Reméljük ez a játék is megnyeri a nagyközönség tetszését.

- Köszönöm az interjút, sok sikert!

Maselli

HEIRS TO THE THRONE

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy királyság, egy fantasy birodalom egyik kicsiny kontinensén. Az idők kezdetén ezt a földet kegyetlen orkok uralták, azonban egy bölcs és hatalmas ember segítségével sikerült elűzni őket. A földesurak hálából királlyá koronázták. A királyi birtokok szépen növekedtek az azt követő békeidőkben és ezt a féltékeny bárók nem nézhették jó szemmel. Egy hideg decemberi éjszakán orgyilkos lopódzott a kastélyba és meggyilkolta a királyt. Az azt követő harcban az egész kastély porig égett. Az ország több részre szakadt. Nagyrészt a királyhoz hű emberek, a royalisták kezén volt, a másik a lázadó bárók kezében.

Itt lépünk be a játékba, az egyik báró szerepében. Egytől négy játékos játszhatja egyszerre a játékot, de lehetőségünk van a computerrel szembeszállni. Igen szerények a hardware igényei a programnak. Egy 286-os, 1 MB RAM (570 kB hagyományos), EGA, MCGA, VGA monitor, 2.5 MB winchester szükséges. A kézikönyv szerint Amigára is megjelent, HD install.

Kezdekör válasszuk az új játék opciót, aztán a játék előre beállított értékein változtathatunk. Hat oldalon keresztül szinte mindent beszabályozhatunk a játékosok számától, az időjárás befolyásoló szerepéig. Több oldalt elfoglalna mindezek leírása, helyhiány miatt azonban nem térek ki részletesen ezekre. Legyen elég annyi, hogy a játékot könnyíthetjük és nehezíthetjük az itt található beállításokkal. A név, szín és pajzs kiválasztása után a játékosok mozgási sorrendjét határozhatjuk meg. A kontinensen ki kell választanunk az induló pozíciókat. Ide építjük fel a kastélyokat, úgyhogy jól védett helyre tegyük. (Ne legyen túl sok szomszédos tartomány!) Az egér jobb gombjával a főmenüt tudjuk lehívni, ahol különféle térképeket, statisztikákat vizsgálhatunk.



A játék körökre van osztva, minden hónapban meg lehet adni azokat a cselekményeket, amiket végre kívánunk hajtani. Legelőször megkérdezi a program, hogy akarunk-e megtámadni egy ellenséges provinciát. Természetesen akarjunk és támadjuk meg az egyik szomszédos területet, ami valószínűleg a királpártiak kezén van. Ők nem képviselnek túl nagy erőt a térségben, ezért egyenként könnyű legyőzni őket. Hagyjunk menekülési útvonalat a számukra, mert így nem harcolnak az utolsó emberig, hanem inkább elmenekülnek. Ezután már abban a hónapban nem tudunk támadni a fáradt hadsereggel, de a felét küldjük vissza a kastélyunkba. Ez volt a második lehetőség a cselekvéseink közül. Harmadszorra a meglévő pénzünket költhetjük el.

A tulajdonunkban lévő falvak minden hónapban körülbelül 1 arany adót fizetnek. Ezt elkölthetjük falvak építésére, katonák toborzására, erődítményeket építhetünk, katapultokat vásárolhatunk és végül, de nem utolsósorban meg is takaríthatjuk a következő hónapra. Ezzel véget is ért egy kör. Az ellenséges bárók is megkezdik hódításukat.

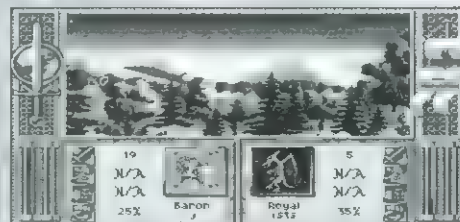
Csatában szerepet játszik természetesen a hadsereg nagysága, az erődítés mértéke és a domborzat is. Nyilvánvaló, hogy nehezebb levérni egy hegységben, egy erődítménybe zárt hadosztályt, mint a síkságon. Lehetőségünk van állítani a hadseregünk összetételén: gyalogság, felderítők, íjászok és lovasság alkotják a csapatot. Gondolom kézenfekvő, hogy lovassággal támadjuk a síkságon az ellenfeleket, ne pedig felderítőkkal. Szerepet kapnak még a csatákban a katapultok is. Minden megvásárolt hajítógép 1 %-kal növeli a támadó sereg erejét.

A csata képernyőn a bal oldali kard és pajzs ikonnal lehet elkezdni a csatát, a zászlóval pedig visszavonulni. Amíg a royalisták ellen küzdünk, nem kell túl nagy erőket mozgósítani, mivel elég gyenge a haderejük. A gondok akkor kezdődnek, mikor a terjeszkedő nagyurak beleütköznek a mi csapatainkba. A játékaim alatt meggyőződtem róla, hogy csal a gép. Az összes báró ellenem harcol. Nem tudtam akkora haderőt felállítani, mint ők hárman együttesen. Jóval kevesebb jövedelmem volt, így minden hónapban nőtt a költségek közöttünk. Egymást még véletlenül sem támadták meg. Szövetségeket sajnos nem lehet itt kötni, úgyhogy nem sok esélyem van ellenük.

Kitartó játékosok azonban kidolgozhatnak sikeres stratégiákat. Jópofa dolog beállítani a váratlan esemény opciót is. Ilyenkor a hetedik hónaptól kezdődően különféle vicces, pozitív és negatív események éreztetik hatásukat az országban. Egy sárkány felégeti az egyik falunkat, löversenyen nyertünk egy kisebb fajta vagyont, vagy leégett az egyik kastélyunk. Csupa öröm az élet.

A játék végén legtöbbször valamelyik báró nedves börtönében kötöttem ki, de ez ne riasszon vissza senkit, nem töltöttem el túl sok időt a programmal. Véleményem szerint egy kis idő ráfordítással egészen szórakoztató stratégiai programot kaphatnak e műfaj kedvelői. Az állóképek egészen szépen meg vannak rajzolva, természetesen a VGA verzióra gondoltok. A kezelése sem olyan bonyolult, elég egy egér és egy gyári kézikönyv a sikeres játékhoz. Aki kezdő a stratégiai játékokban, annak inkább a Dűne II. -t ajánlom. Sokkal több sikerélményt nyújt.

Timea & Mocsy



C64 SPORT

...mondják az ókor olimpiát - egyébként is rendkívüli fontos-ságot tulajdonítottak a sportnak.

Szép testben szép lélek! - mondta rólam az asszony (aki ugyan se nem görög, se nem sarga, viszont remekül illett meg).

Beélel! Hát te az utóbbi években teljesen nemrég, hiszen az asszony, miután megkissé furcsán néztem rá, mivel engem sosem hívtak. Belának, de másnap, mikor negyed órán át hajoltam le egy elejteti floppy-lemezre, rajottam, hogy nem ez volt a mondat lényege. Ez így tényleg nem mehet tovább, némi komolyabb segítség nélkül állíthatom, hogy új koromban...

Azonban minden erőfeszitésem ellenére, mindenhol csak kudarchan volt részem: először egy focicsapatnál jelentkeztem, de...

...jobbának láttam hát telep...

...su doppingster segített a tízszeres erőki...

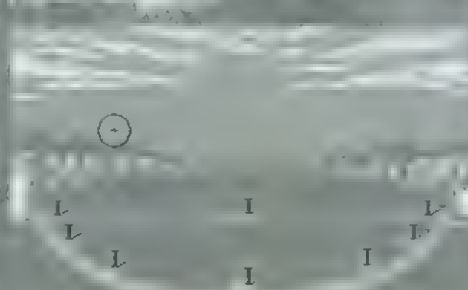
...magamban, mikor vilámként csapott be-

esen nem egy remekbe szabott, egyen- leg is üzhető sportprogram futtatható, melyek segítségével minden alapozás és győtelém nélkül érhetünk el világcsúso- kat, sőt, akár olimpiai is nyerhetünk. Ez az! Ez kell nekem!

Persze eleinte itt sem ment minden si- mán, mert elsőként az Ugh Olympic (el- terjedtebb nevén Ósember Olimpia) került a kezembe. A bonyodalom ott kezdődött, hogy legjobban a növetés nevű sportág tetszett, mely roppant hasonlatos a mo- dernkori kalapácsvetéshez, csak hogy itt az asszony haját markolva kell némi pör- ges-forgás után a létező legtavolabira...

versenyekből

...program alapozta meg a...



PRUNKI... TARGETS... HIT...

...noi tornában ugrás, 100 méteres gyors és 1 x 100-as váltó úszás, valamint agya- roihathuk a maig remeknek minősíthető túl bonyolult kezelhetőséget, valamint, nem utolsósorban azt a tény, hogy ez mint a későbbiekben tapasztalható lesz...

joy-oló típusuk közé...

Ha valaki megismeri az egy évvel később ugyancsak az EPYX jóvoltából kiadott Summer Games II-t, újabb meglepetes- ben részesülhet. Azon túlmenően, hogy újabb nyolc sportágban próbálhatunk meg helytállni (hármassugrás, evezés, ge- relyhajítás, díjugratás, magasugrás, vi- gás, pályakerékpározás és folyami kaja- kozás), meglepve fogjuk tapasztalni, hogy az első és második rész könnyedszerrel...

den szórakoztat, talán a legszórakozta-

...tívum mellett azonban meg kell említeni, hogy a program igen érdeklítő ötödik szü- letésnapját, azaz natuzsálemi kora, már ami a számítástechnikát illeti. Ha ezt is szem előtt tartjuk, már nem is nyújt túl rossz szórakozást a játék által kínált 100...

volugrás, haszn, rugás, és a kétféle súlyemelés, mely utóbbit azóta is csak ez...

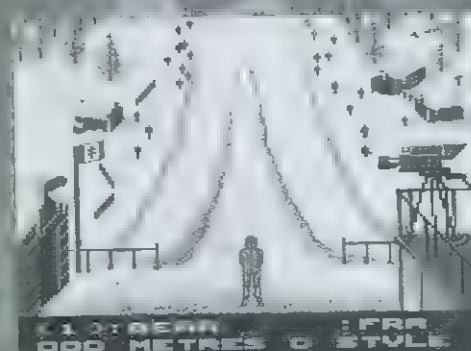
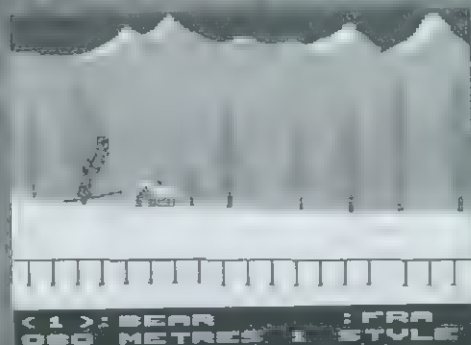
...tovább és... tasztikus sportemben...

...tudná, az illető hosszú évekig a vízpróba- zás verhetetlen bajnoka volt, világcsúcsát csak mostanság sikerült Danny O Brian- nek átadni a múltnak. Ha az úszásban a 4 x 100-as vegyes győztese, a király, ak-... bazás jelenti a csúcsot. Ez az OCEAN al- tal kreált program is erről kívánt meg győzni mindenkit, bár kissé furcsa egy kilenc verseny számban vehetünk részt. (A hármassugrás hiányzik.)

összetevője a Van Flósz, és csak a sportágat érintalmaz úgyminő anyagga lamb-jóvászai hármásuprás toronyug

nyilvános közlés

hogy ezek már nem jelentenek újons



A másik probléma, hogy Amigara jelentősen nem gond, de a kívül hagyták a különböző adottság

ülhelet 41. évf. 1. számának selym. 1. táblája

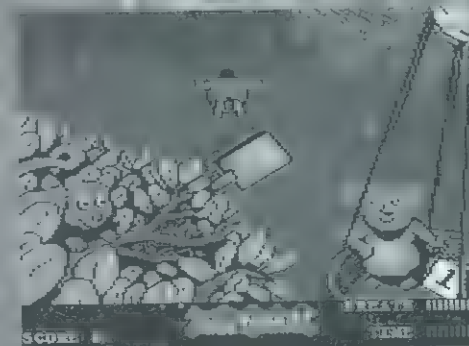
Summer Edition

az alapkonceptokat: kén, ónáló, cser és
(kerakparozas, műugrás, felemaskorlat

kicsit, abból is egy kicsit elv alapján gyor



...erőleg is
szintén sport-
szokványos
...játék



...ofelfújással kezdődő és
...végződő udoversenyen

Isiakos and Savandaris

... ..

Szo, since a két hangasáról, gy, és mar
csova. Ezenképpen a hangj, k és g
vel a program öt sportága négy lemezöl-
dár négyre is fel lehet képezni, hogy in-va
ról van szó.

macmillan

fel, ilyen például természetesen a gör-
deszkázás felcsóban, a görkorcsofyzás,



Nos, minden jónak előbb-utóbb vége szakad, és ez nem történhet másképp az immáron negyedik alkalommal megjelenő folytatásos Omega leírásunkkal sem. Az előző hónapban megkezdjük az AI nyelv részletes tárgyalását, ám még rengőleg mindenre nem jutott hely. Folytassuk hát ott, ahol az előző számban abba hagytuk.

Legutoljára a tank haladási irányát lekérdező utasításnál kellett abbahagynom a leírást, most folytassuk most a scanner használatának részletes leírásával. Scannerekből is többféle létezik, ezek a műszer látószögében és hatósugarában különbözhetnek. Minden scanner célja a következő: a központi egység által kijelölt terület egység gyors letapogatása, majd az eredmények visszajuttatása a központnak. A letapogatott területen a scanner fel tudja deríteni az ellenséges tankok tartózkodási helyét, esetleges ellenséges főhadiszállást, valamint bizonyos felszíni alakzatokat. Mint a cybertank "szeme", rendkívül fontos szerepet játszik a tank intelligenciájának tervezésekor.

Scanner sérülések és javítás:

1 ciklus: If scanner [is] functional then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If scanner [is] not functional then [branch to:do] "címke"

80 ciklus: Repair scanner

Befolyásolt rendszerváltozók: ScanDamage
Scanner nélkül a tank gyakorlatilag pusztulásra van ítélve. Az opcionális felszerelésként létező Repair Kit segítségével a halott scannert bármikor megjavíthatjuk.

Ellenséges tankok keresése:

8 ciklus: Scan [for] enemy tank

1 ciklus: If [enemy] tank [was] found then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If [enemy] tank [was] not found then [branch to:do] "címke"

Befolyásolt rendszerváltozók:

EnemyX, EnemyY, EnemyDist

A "scan for enemy tank" parancsot természetesen ki kell adni, mielőtt a másik két sorban közölt parancsokkal az eredményt meghatározzuk.

Tárgyak keresése:

8 ciklus: Scan for [closest] object

1 ciklus: If [closest] object [was] found then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If [closest] object [was] not found then [branch to:do] "címke"

Befolyásolt rendszerváltozók:

ObjX, ObjY, ObjDist, ObjType

Az előző esethez hasonlóan a scan parancs mindig megelőzi a vizsgálatot. A parancsra a tankhoz legközelebb elhelyezkedő tárgyat lehet megkeresni.

Főhadiszállások keresése:

8 ciklus: Scan for enemy HQ

1 ciklus: If obstruction [is] enemy HQ then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If obstruction [is] ally HQ then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If enemy HQ [was] found then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If enemy HQ [was] not found then [branch to:do] "címke"

Befolyásolt rendszerváltozók: EnemyHQX, EnemyHQY, EnemyHQDist

Minden tank fel van szerelve egy specialis érzékelővel, mely a terepen található főhadiszállások azonosítását szolgálja. Főleg akkor van jelentősége, mikor csapatok harcolnak egymás ellen, ilyenkor ugyanis az ellenfél bázisának megsemmisítése egyúttal a győzelmet is jelenti.

Scanner forgatása:

16 ciklus: Rotate [scanner] left "#"

16 ciklus: Rotate [scanner] right "#"

16 ciklus: Rotate [scanner] to "szög"

16 ciklus: Rotate [scanner] to "X" "Y"

16 ciklus: Rotate [scanner] to face [enemy] tank

16 ciklus: Align scanner [with tank]

1 ciklus: If scanner [is] aligned [with tank] then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If scanner [is] not aligned [with tank] then [branch to:do] "címke"

Befolyásolt rendszerváltozók: ScanDir

A left, ill. a right után a #-kal jelzett számok azt határozzák meg, hogy a scanner hányszor 45°-kal forduljon az adott irányba.

Scanner rögzítése egy adott irányba:

5 ciklus: Lock [scanner]

5 ciklus: Unlock [scanner]

1 ciklus: If [scanner is] locked then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If [scanner is] unlocked then [branch to:do] "címke"

A scanner lock-ot a Repair kit-hez hasonlóan szintén külön kell megvenni. A "lock scanner" parancs a scannert a legutoljára észlelt tárgy irányába rögzíti, lelt legyen az fa, épület vagy ellenséges tank. Ha azonban valamilyen akadály kerül a scanner és a tárgy közé, a scanner automatikus feloldja a kiadott lock-ot. Ugyanez történik, ha egy befogott ellenséges tank rendelkezik jammer-rel, s feloldja a rá kiadott lock-ot. Ilyenkor újra kell kezdeni a keresést.

Scanner lock figyelése:

1 ciklus: If [tank is] being scanned then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If [tank is] not being scanned then [branch to:do] "címke"

A scanner lock figyeléséhez szintén opcionálisan beszerezhető eszköz, a listening device szükséges.

Ellenséges lock feloldása:

8 ciklus: Jam [scanner signal]

Az összes ellenséges tank ránk rögzített scanner-jét leoldja. Használata után remélhetőleg lesz idő a szökésre, még mielőtt az ellenség újra ránk találna.

Kihelyezett scanner kilövése:

15 ciklus: Launch [remote scanner]

1 ciklus: If remote [scanner is] available then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If remote [scanner is] unavailable then [branch to:do] "címke"

Befolyásolt rendszerváltozók: EnemyX,

EnemyY, EnemyDist, RemoteLeft

A kihelyezett scannerek használatához meg kell vásárolni a Remote Launcher modult. A modulhoz 4 darab scanner jár. Mikor kiadjuk a "Launch remote scanner" paran-

csot, az egyik letapogatót kilőjük a levegőbe, amely így kapcsolatot teremt az OSICOM műholddal, s mi megtudjuk a hozzánk legközelebb tartózkodó tank pozícióját. Minden scanner egyszerű használatos eszköz, mert a föld felől való érintkezéskor azonnal megsemmisül.

A fegyver használata:

A tank fegyverrendszerének jó átgondolt használata kritikus minden cybertank eredményességét illetően. Néhány fegyver gyakrabban tud tüzelni mint a többiek, ám az se mindegy, hogy egy találat mekkora kárt okoz az ellenfélnek. Fontos észben tartani, hogy semelyik fegyver nem tud keresztülmenni a saját védőpajzsán.

Fegyver sérülései és javítás:

1 ciklus: If weapon [is] functional then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If weapon [is] not functional then [branch to:do] "cimke"

60 ciklus: Repair weapon

Befolyásolt rendszerváltozók: WeapDamage
Nos, ha fegyverrendszerünk használhatatlan, egyrészt nem tudjuk támadni az ellenfelet, másrészt pedig mozgáislehetőségeink is korlátozottabbá válnak, hiszen nem tudjuk megsemmisíteni az útunkba kerülő akadályokat. A repair kit bármikor használható a fegyver megjavítására.

Tüzelés előtt ellenőrizendő feltételek:

1 ciklus: If [enemy] tank [is] within [weapon] range then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If [enemy] tank [is] beyond [weapon] range then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If [closest] object [is] within weapon range then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If [closest] object [is] beyond weapon range then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If Enemy HQ [is] within weapon range then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If Enemy HQ [is] beyond weapon range then [branch to:do] "cimke"

Míg a letapogatók 20-50 hm távolságra is ellátanak, a fegyvereket csak 4 hm távolságon belül tartózkodó cél ellen tudjuk használni. A fenti parancsokkal megállapítható, hogy a legutoljára érzékelt ellenfél a fegyver lőtávolságán belül került-e. Ha nem, folytatni kell a normális tevékenységet, ha igen, akkor pedig lehet nyúlni a ravaszért.

Fegyver használata:

40 ciklus: Fire [weapon] at [enemy] tank

40 ciklus: Fire [weapon] at [closest] object

40 ciklus: Fire [weapon] at obstruction

40 ciklus: Fire [weapon] at "X" "Y"

40 ciklus: Fire [weapon] at tank direction

40 ciklus: Fire [weapon] at scanner direction

40 ciklus: Fire [weapon] at Enemy HQ

A fenti parancsok mindegyike szükség esetén leolvassa az utoljára érzékelt céltárgy koordinátáit, irányba fordítja a lövegtoronyt, majd tüzel. Ha nem tárgyra, hanem adott pozícióra vagy irányra adjuk ki a parancsot, a lézer vagy a lövedék eltalálja az első útjába eső tárgyat, vagy a 4 hm megtétele után a felszínbe csapódik. Találat esetén a fegyver típusától függően

a céltárgy különböző mértékű sérülést szenvedhet. Vannak tárgyak, mint például a fák, melyek könnyen megsemmisíthetők, ám a nagyobb épületekre és a falakra a fegyvernek semmi hatása nincs. Tüzelés előtt mindig nézzük meg, hogy a kiszemelt céltárgy típusa megsemmisíthető-e. Amennyiben nem, semmi értelme pazarolni az időt és a lőszert. Semmilyen fegyvert nem lehet használni, ha a védőpajzs aktivizálva van.

Speciális parancsok:

Ebben a részben olyan parancsokat fogok ismertetni, melyek bizonyos esetekben hasznosnak bizonyulhatnak, de nem túl gyakran használjuk őket.

Sérülések kijavítása:

60 ciklus: Repair internal

60 ciklus: Repair armor

60 ciklus: Repair treads

60 ciklus: Repair scanner

60 ciklus: Repair weapon

1 ciklus: If [repair] kit [is] available then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If [repair] kit [is] unavailable then [branch to:do] "cimke"

Befolyásolt rendszerváltozók: IntDamage,

TreadDamage, ArmorDamage,

WeapDamage, ScanDamage, KitsLeft

A javításhoz szükséges Repair kitet külön kell megvásárolni, s minden kit négy alkalommal használható fel. A parancs csak a javítandó egységet ért sérülések egy adott százalékát javítja ki, nagyobb hiba esetén nem tudja visszaállítani az eredeti állapotot.

Védőpajzs használata:

10 ciklus: Raise [shield]

5 ciklus: Lower [shield]

1 ciklus: If shield [is] up then [branch to:do] "cimke"

1 ciklus: If shield [is] down then [branch to:do] "cimke"

Speciális felszerelés, melyet külön kell megvásárolni. Aktivizálása után a tank egy elektromágneses mező veszi körül, mely csökkenti az ellenséges találatok által okozott kárt. Sajnos a pajzs használatakor három hátránnyal számolnunk kell: a bekapcsolt pajzs csökkenti a letapogató látótávolságát, üzemanyagot fogyaszt, valamint megakadályozza a fegyverek használatát. Ajánlatos csak vészhelyzetben alkalmazni, s a kényes szituáció megszűntével nem elfeledkezni kikapcsolásáról.

Üzemanyagszint meghatározása:

1 ciklus: If fuel

[is] empty then

[branch to:do]

"cimke"

1 ciklus: If fuel

[is] remaining

then [branch

to:do] "cimke"

Minden cybertanknak üzemanyagra van szüksége ahhoz, hogy működni tudjon. Ha elfogy az üzemanyag, annak súlyos következményei vannak:

- minden scanner és fegyverrendszer működésképtelen lesz

- mozgás megszűnik

- minden CommLink kommunikáció megszűnik

- védőpajzs nem használható

Az üzemanyag-fogyasztás az MI tervezésének egyik fő szempontja legyen. A tervezés során próbáljuk meg minimalizálni a tank mozgását, ugyanis a pozíció változtatása fogyasztja a legtöbb üzemanyagot. Érdekes megvenni az Energy Miser nevű speciális felszerelést, mely a fogyasztást körülbelül a felére csökkenti. Mikor mindennek vége.

1 ciklus: Self Destruct

tozót befolyásol.

Önmegsemmisítés használata után legalább azt elmondhatjuk, hogy az ellentélnek nem sikerült tankunkat megsemmisítenie.

Általános hasznos parancsok:

1 ciklus: Get distance [to] "X" "Y"

1 ciklus: Get random [to #]

1 ciklus: Beep 0 ciklus *

Befolyásolt rendszerváltozók: XYDist, RandomNum

A *Get random* parancs segítségével lehet megoldani olyan feladatokat, melyekben véletlenszerűen szeretnénk cselekedni, például az ellentél keresésekor.

A *Get distance* parancs leggyakrabban a menekülési útvonal meghatározásakor használatos, mondjuk meg akarjuk tudni, hogy a pálya 4 sarka közül melyik van hozzánk a legközelebb.

A *Beep* parancs egy rövid hangjelzést produkál, hibakereséskor használatos.

Az igazat bevallva a * nem igazán parancs, hanem egy megjegyzéssor kezdetét jelzi a fordító számára. Minden szöveg, amely az adott sorban a * karakter mögött található, a fordítás szempontjából nem létezik.

Töréspont elhelyezése:

0 ciklus: Break

Csak akkor van jelentősége, mi-

kor a programot a CTM modul segítségével teszteljük. Mikor a végrehajtás a break utasításra kerül, a program futása megszakad. Csak üzemmódban a break parancs nem csinál semmit.

Billentyűfigyelés megvalósítása:

1 ciklus: If [last] key [pressed] then [branch to:do] "címké"

1 ciklus: If [last] key [pressed] = "1" karakter then [branch to:do] "címké"

Billentyűk segítségével a tank kézi vezérlését leegyszerűsőbb esetben irányítását lehet megoldani. Az ily módon működő cybertankokat manuális cybertankoknak nevezzük, s MI programjuk természetesen sokkal rövidebb, hiszen például az előzőekben említett esetben a mozgást vezérlő logika teljes egészében kimaradhat.

Vezérléstartó utasítások:

1 ciklus: Branch to "címké"

1 ciklus: Goto "címké"

1 ciklus: Do "címké"

1 ciklus: Gosub "címké"

1 ciklus: Resume

Nem hiszem, hogy ezek a parancsok közül a leggyakrabban használtak közül az egyiket a legegyszerűbb ismertetőmbe említettem meg őket. Kommunikáció az egyes tankok között.

Egy speciális felszerelés, a CommLink megvásárlása szükséges. Ha csapat módban dolgozunk, célszerű valamilyen kommunikációt fenntartani a csapat egyes tagjai közt, ily módon összehangolt manőverekre is sort keríthetünk.

A CommLink ki-, ill. bekapcsolása:

1 ciklus: Switch [commLink] on

1 ciklus: Switch [commLink] off

Adás és vétel a CommLinken keresztül:

1 ciklus: Transmit [code] "H" [to team]

1 ciklus: Clear [commLink] data

1 ciklus: Copy [commLink] data

Befolyásolt rendszerváltozók: AllyNum, AllyEnemyX, AllyCode, AllyEnemyY, AllyX, AllyY, AllyEnemyDist, AllyEnemyDir, AllyDist, AllyDir, CopyNum, CopyCode, CopyEnemyDist, CopyEnemyDir, CopyX, CopyY, CopyDist, CopyDir, CopyEnemyX, CopyEnemyY

Hát, sajnos azt hiszem hely hiányában nem tudom a tankok közti kommunikációt részleteiben ismertetni, ezen a téren mindenképp a kísérletezésre lesz utalva. Érdekes elszórakozni vele bármilyen gyötrelmes is lesz még az elején.

Szóljunk inkább pár szót a harc céljairól, egyes stratégiákról is.

A szimuláció legegyszerűbb formája a Me-

nüve hallgat. Ebben a szimulációban minden pályán található tank mindegyik másiknak ellensége. Egy megleő szimuláció során a tank egyetlen célja az, hogy ő maradjon az utolsó, aktív tank a pályán. Ez a cél többféleképpen is elérhető.

Az első, s legkezenfekvőbb, hogy tankunk egy offenzív beállítottságú MI-t használva megpróbálja megsemmisíteni az összes többi tankot. A gond ott jelentkezik, hogy egy nagyobb méretű szimuláció esetében nagy esélye van annak, hogy egyszerre több ellenféllel is találkozunk. A tisztán offenzív típusú MI esetén fel kell készülnünk arra, hogy míg az egyik tankkal vagyunk elfoglalva, a másiktól találatokat fogunk kapni. Az egy ellen típusú harc esetén sem szükségszerűen az erősebb tank győz, hanem az, amelyiknek jobban van megírva az MI-je. Egy okosabb MI körbefuthatja a butábbat, s találatokat érhet el úgy, hogy a butább nem is tud reagálni.

Az offenzívvel ellentétben kevésbé eseménydús, de legalább annyira eredményes a tisztán defenzív taktika, melyben a tank megpróbál elbújni ellenfelei elől. Erre legjobb módszer elvonulni az egyik sarokba, ahol a fal több irányból véd bennünket, s kívánni míg a többiek megsemmisítik egymást, vagy elfogy az üzemanyaguk.

A szimuláció egy bonyolultabb módja, mikor csapatok harcolnak egymás ellen. Mindkét csapatnak hét tagja van, s ezek tevékenységét kell valamilyen értelmes tevékenységgé összehangolnunk. Itt már igazán szárnyalhat a stratégiára termett elme.

Csapat-szimuláció esetén is törekedhetünk arra, hogy minden ellenséges tankot megkegyelmezzünk és megsemmisítsünk. Természetesen az összehangolt akciókhoz nélkülözhetetlen a CommLink használata. Csapatműveletek során a tankok figyelhetnek egymásra, a szorított helyzetben levőnek segíthetnek, vagy mondjuk több irányból összehangolt támadást indíthatnak a valamelyikük által felfedezett tankra.

Lehetőség van főhadiszállások elhelyezésére is, ilyenkor az a csapat győz, amelyik hamarabb meg tudja semmisíteni az ellenség bázisát. Mivel ezek az épületek könnyen sebezhetők, gondoskodni kell a védelmükről. A szimuláció e módjánál már játszani kell a tankok felszerelésével is, a védelemre hátrahagyott tankoknál nem érdekes az üzemanyag-fogyasztás, viszont a legerősebb fegyvereket kell biztosítani számukra.

Nos, ennyi fért bele az Omega, e nagyszerű stratégiai játék leírásába, remélem, hogy sokan kedvet kaptak egy kis MI fejlesztéshez. Evvel zártuk is az Omegáról szóló monstre leírásunkat, búcsúzik a sorozatok új sztárja:

Prunok
Fotó: Ács Zsolt



A VALHALLA PÁHOLY SZEREJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

XVII. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy[®]
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

MUNKATÁRSÁK:
BANDI-T, CHAMPDOR, NYÚL

© A „Valhalla Páholy” név és az embléma, valamint a „M.A.G.U.S.” név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye

A Záróvizsga

KALANDSOROZAT BEVEZETÉSE 1 SZINTŰ KARAKTEREKNEK



ALAPHELYZET

A csapat, (vagy a leendő csapat) tagjai közeli barátok, akik körülbelül egyidőben járják a saját mesterségükre felkészítő iskolákat. Csupa véletlenségből (az ilyesmit megessnek a fantázia birodalmában) mindannyian körülbelül ugyanazon a napon végeznek. Az iskolák pedig együttműködnek abban, hogy közösen tartsanak egy „záróvizsgát” a végzősök számára. A vizsgák típusa változó. Néhány valódi cselekvést kíván, mások azonban az ember ötletességét teszik próbára, vannak olyanok is amelyek mesterségesen létrehozott körülmények között figyelik a tanulókat. Ezekon kívül van még egy záróvizsga azok számára, akik úgy döntöttek, kalandozók lesznek. Az ő számukra egy különlegességet hoztak létre...

A helyi mágusiskola tulajdonában van egy speciális drágakő, ami képes tökéletes illúziókat létrehozni maga körül. Ezek az illúziók csak képzelt sebeket ejtenek, és amikor ezek a sebek már halált okoznának, az illúzióban résztvevő elveszti az eszméletét. A mágusiskolában a csapatra olyan varázslatot mondanak, amittől a csapattagok elvesztik egy időre az emlékezetüket, majd létrehozzák a megfelelő illúziókat a mágusiskola pincéiben.

A csapat magához térése után egy földalatti szobában találja magát. Nem tudják, hogy hol vannak, vagy miért vannak itt, de emlékeznek arra amit tanultak, és arra hogy ők már ismerik egymást, és barátok. Ekkor kezdődik a teszt.

A KALAND MESÉLÉSE

A mesélés közben emlékezni kell arra, hogy a cél a karakterek megijesztése. Hacsak a csapat nem különösen szerencsés vagy erős, akkor ne legyen esélye a túlélésre. Az emlékezetkiesés, és a majdnem elkerülhetetlen halál remélhetőleg elrettentő hatással lesz a vizsgázókra. (De a világnak csak rettenthetetlen kalandozókra van szüksége...)

A vizsga azért ilyen kemény, mert óvatosságra, és emberségre akarja tanítani a karaktereket. Meg szeretné tanítani, hogy a mohóság pusztulásba viheti azembert, és léteznek olyan dolgok is, amit az ember nem képes (még) legyőzni. (Ha belegondolunk abba, hogy egy első szintű csapat hogyan áll az öt körbevevő világhoz, akkor tudjuk hogy ez miért szükséges...)



Ebben a kalandban mindenki (a gyík kivételével) olyan intelligensen és ellenségesen cselekszik, ahogy csak lehetséges. Ne kíméljük őket, engedjük szabadjárára a fantáziánkat, és tegyük a szörnyeket valóban szörnyűvé. A szörnyek végig kergetik a karaktereket, de másik szobába nem lépnek be.

A VIZSGA

A vizsga helyszíne csak három szobából áll, ezeket folyosók kötik össze. A falakat kő borítja, a falakon fálkyák világítanak (ezt lehet hogy a csapat különösnek találja, de ez nem baj), így a világítás nem probléma. A szobák 6 méter magasak, a folyosók 3 méter szélesek. Az első szoba falai finomabban megmunkált kövekből állnak, a többi rész természetesen látszik, mintha a hegyből váták volna ki.

1. szoba (a drágakő szobája)

A hatalmas csarnokot, mely kb. 15 méter átmérőjű, egy kupola borítja. A teremnek két kijárata van. A csapat az egyik kijárat mellett ébred. Az egyik folyosó azonban olyan területre vezet ahol nincs illúzió, ezért a mágusok megfelelő varázslatokkal meggátolták hogy a játékosok erre menjenek. Ha ebbe az irányba indulnak el, akkor egy idő után furcsa érzésük támad, és egy idő után nem képesek továbbmenni, bárhol is próbálkozzanak. (A vizsgamegalkotói egy mentális gátat építettek a karakterekbe a vizsga időtartamára...)

A terem közepén egy kis emelvény található, a közepén egy beágyazott nagy gyémánttal. Ez a drágakő hozza létre az illúziókat. A csapat nem képes kifeszíteni a követ a tartójából, és ha hozzáérnek, akkor egy ogredémon jelenik meg a másik folyosó bejáratában...

Ogredémon

AC: 0 HD: 8 HP: 50 #AT: 1
 Sebzés: kétkézes kard (+2 támadás, +4 sebzés)
 Mágiaellenállás: 50%
 Varázslatok: stinking cloud
 fear
 darkness 15' radius

A másik folyosó 15 méter hosszú, és mágikus sötétségben végződik. A sötétség 7 méteres szakaszon tart, és egy meredek lejtőn ér véget. Ha a csapat a falat tapogatva megy át a sötétségen (ez nem valószínű, ha az ogredémon üldözi őket), akkor találnak egy sötétség által eltakart ajtót, amin keresztül le lehet jutni a második terembe. A lejtő és az ajtó is a második terembe vezet.

2. terem (a gyík szobája)

Ez egy 10 x 20 méteres barlang. A lejtő a keleti végében kezdődik, a csapattagok ide kerülnek a lejtőn át. Ha az ajtón keresztül jönnek, akkor egy titkosajton keresztül bukannak ki, mely az északnyugati sarokban található. A délnyugati sarokban található a harmadik terembe vezető folyosó bejárata. Ez a folyosó 50 méter hosszú.

A terem közepén hatalmas csont- és törmélkukpac látható, amin egy hatalmas tűzgyík alszik. A fészek egyik oldalából egy ezüstrúd áll ki.

Tűzgyík

AC: 4 HD: 10 HP: 50 #AT: 3
 Dmg: 2-12/2-12/3-24
 A gyík képes tüzet lehelni, sebzése 2-16 HP (mentődobás felezi)

A csapat – bárhol is érkezik – észrevétlenül körbemeget, ha megpróbálnak csendben maradni; a gyík nem ébred fel. Ha valaki kihúzza a rudat, akkor néhány kő megmozdul és lezuhan. A keletkező zajra vagy bármilyen egyéb erős hangra a gyík felébred. Úgy írjuk le az északnyugati folyosót, hogy a játékosok rájöjjenek, a gyík is elfér benne... Az ezüstrúd egy ezüsttel bevont fabot. Nincsen semmilyen mágikus tulajdonsága, csak értékes.

3. szoba (az óriás szobája)

A folyosó végén a mennyezetről lelógó állatbőrök takarják el a kilátást. A bőrök mögött egy hatalmas 20 x 25 méteres barlang található, ami egy dombióriás tanyája. A folyosóval szemben egy másik 10 méteres folyosó található, amelyen át

beszűrődik a napfény, és láthatólag a szabadba vezet.

Dombióriás

AC: 4 HD: 8 HP: 40 #AT: 1
 Sebzés: 2-16+7
 Szikladobálás: 2-16 HP sebzés.

Az óriás hallja a csapat közeledését, kivéve ha nagyon óvatosan közelítik meg. Ha felfigyel rájuk, a kijárat elé áll, s onnan dobálja a sziklákat a csapat felé (50% találati esély). Ha a csapat 3 percnél tovább rejtőzködik a bőrök mögött, akkor a szikladobálás zajára felébredt gyík megjelenik, és lehetetével megtámadja a csapatot.

A barlangból kivezető folyosó felénél egy drót van kifeszítve. Aki rálép, azt a falból kicsapó pengék nyársalják fel 2-20 pontos sebezve (kövéválás ellen mentődobás fél sebzésért).

Amikor a csapat végre kirohan a szabadba, az első dolog, amit meglátnak, a Nap lesz, ami egyre fényesebben ragyog, majd végül mindent beborít a fénye. Ezután a csapat sértetlenül ébred egy 15 méter átmérőjű teremben, amelynek a közepén egy kis emelvény található... majd a tanítójuk odalép hozzájuk, és értékeli a teljesítményüket. Ezután lassan visszatér az emlékezetük, majd kiléphetnek a nagyvilágba a további próbatételekre.

Hogy ez az egész kissé kegyetlennek tűnik? Az. De az elején szó volt róla, ez azért szükséges, hogy a kalandozók megértsék, mi vár rájuk a nagyvilágban. És az is eléggé kegyetlen...

fordította Balázs Gábor



MAGISZTÉRIUM

Folyamatosan beérkező olvasói levelek, melyek ravaszabbnál ravaszabb kérdésekkel igyekeznek sarokba szorítani a szerkesztőséget, ebben a hónapban is igazi csemegékkel örvendeztettek meg. Következzenek hát a főszereplők, a kérdések.

Többen megkérdezték, miért rendelkezik a tűzvarázsló a hajózás képzettséggel. Nos, a válasz Ordan földrajzi helyzetéből következik. A Tűzvarázsló Rend iskolája hatalmas, felduzzasztott tó szigetén fekszik. Maga a város több száz szigetre épült, melyek között száraz lábbal lehetetlen a közlekedés. Néhol vannak ugyan gyaloghidak, a legfontosabb szerep azonban a kisebb-nagyobb hajóké. Ez magyarázza, miért kénytelenek megtanulni a Rend beavatottjai a vízi közlekedés alapjait.

Az Isteni áldás nevű papi varázslat erősítése felől is több levél érdeklődött, teljesen jogosan. A szöveg feloldhatatlan ellentmondást tartalmaz. Az erősítés valóban 1E-nként 8 Mana-pontba kerül. A varázslat minden szövetségesre sikeresen hatni fog, Mágiaellenállásuk nagyságától függetlenül. Az ellenfél tagjai közül ellenben csak azok harci értékei csökkennek, kiknek Asztrál ME-je sikertelen volt. Ebben játszik szerepet az Erősség, mely erősítés nélkül 25E.

Egy olvasónk afelel érdeklődött, reális-e, hogy az ellenfél VÉ-jétől teljesen független a Célzott lövésekkel szembeni Védő Érték, melyet csak a távolság, méret és viselkedés befolyásol. (Ez alól a szabály alól csak a harcművészek kivételek, akik képesek a kitérésre összpontosítva saját VÉ-jüket szembefordítani a támadó CÉ-jével.) Nos, bármennyire is fájdalmas a tény, a célpont valóban ennyire kiszolgáltatott az íjat vagy nyílpuskát használókkal szemben. Ez könnyen érthető, ha arra gondolunk, hogy egy jól kilőtt nyílvevő karddal vagy kézzel való elhárítása – mely a VÉ alkalmazását jelentené – milyen nehéz és valószínűtlen feladat; ennek végrehajtására valóban csak azok képesek, akik szinte természetfeletti fegyelemmel és ügyességgel rendelkeznek – azaz a harcművészek. Ők is csak akkor járhatnak sikerrel, ha az adott

körben semmiféle más tevékenységre nem kell figyelmet fordítaniuk. A kiszemelt áldozat Védő Értékére kihatással lehet még egy módosító, mely a takarástól függ. Ezzel értelmet nyer a fedezékbe húzódás, mely alkalmasint jobb védelmet biztosít, mint a céltalan ugrándo-

zás. Az erre vonatkozó táblázat:

Takarás mértéke	Védő Érték módosító
10%	+5
25%	+15
50%	+35
75%	+50
90%	+60

A takarás mértékének meghatározása minden esetben a KM feladata. 10%-os lehet a takarás, ha valaki egy ritkás levelű cserje mögött áll. 25%-nak számíthatjuk a bokor mögött elhelyezkedő célpont módosítóját, mivel a bokor a látást megnehezíti, de a nyíl útját csak kis mértékben befolyásolja. A derékig érő fal mögött álló célpont takarása 50%, hasonlóképpen azé is, aki csak a kör egy-két szegmensében lép ki egy fal mögül, hogy maga is célzott támadást végezzen. A 75%-os takarás vastagabb törzsű fát vagy mellmagasságig érő falat jelent. +60-as módosító adható, ha a célpont például lőrés mögött tartózkodik, s még a feje sem látható teljesen.

A boszorkányok és boszorkánymesterek Hatalom Italával kapcsolatban a következő kérdések merültek fel: Csökken-e az elfogyasztó Ép-inek száma az Egészség-esés miatt, illetve, milyen hatással van nem boszorkány vagy boszorkánymester kasztúak számára az említett folyadék. Az elfogyasztók Ép-inek száma nem csökken, ellentétben a Pszi diszciplinával, a Képességrontással előidézhető Egészség-csökkenéssel. A Hatalom Italának használata így csak a Méreg és Betegség elleni ellenállást csökkenti – pontokkal ugyan nem írható le, de a KM és a játékos számoljon a közérzet általános romlásával és az erőteljes fáradékonysággal is.

Amennyiben a boszorkányok Hatalom Italát más kasztba tartozók isszák meg (akár boszorkánymesterek is!), sikertelen Méregellenállás esetén Egészségük 5-tel csökken (az Ép-k száma is!), továbbá azonnal 3k6 Fp-t veszítenek. Ha az ellenállás sikeres, az Egészség-csökkenés csak 3, az Fp veszteség pedig k6. A boszorkánymesterek által használt folyadék ennél is kegyetlenebb hatású. Az Ellenállás elhibázása esetén az Egészség 7-tel csökken, a sebzés 4k6 Fp. Sikeres Ellenállás esetén az Egészség-csökkenés 4, az Fp veszteség értéke pedig 2k6. Megjegyzendő, hogy a különböző boszorkány és boszorkánymester iskolák Hatalom Italának összetételében is vannak különbségek. Ez nem jelenti azt, hogy egy boszorkány nem használhatja egy másik boszorkány italát, de ízéről, esetleg eltérő színéről biztosan meg tudja mondani, hogy a folyadék nem az ő iskolájának szokásai szerint készült.



Nnnna kérem. Nézzük csak. Van itt előttem egy remek kis billentyűzet, egy jópofa monitor, ami ugyan nem Low Radiation (gyk. alacsony sugárzású), de azért megteszi, meg egy klassz számítógép. Aztán van még itt egy kisebb (?) kupac levél, néhány kavargó gondolat a fejemben amiből nyilvánvalóan már megint nem lehetkezik semmi használható dolog, de ez most nem túl nagy baj, mert úgysem vár senki különösebb agymenést tőlem (sem) ilyen nagy melegen. Apropó meleg: van itt még egy jól behűtött üveg malackóla aminek kettős szerepet szánok. Egyrészt reménykedem benne, hogy tartalmát beszűrőcsöve némileg működni kezd az agyam (bár ennek esélye hmmm, úgymond nem túl sok, kevésbé hiszek benne), másrészt pedig éppen megfelelőnek tűnik arra, hogy elrettentő mennyiségű kalóriát vegyek magamhoz elképesztően rövid idő alatt. Azt hiszem, hogy legalábbis ez utóbbiban teljesen biztos lehetek, legalább annyira, mint abban, hogy ha bizonyatosan rövid idő alatt nem fejezem be a leltározást, akkor pillanatok alatt teleírom a két oldalamat és néhány meglepetésvártásig ember-szabású lény-szét találja rúgni azt a bizonyos ülőszervezetemet. Ezért most leltár stop, levrom meg start.

Vers(?) mindenkinek

Hi GURU Team! Azért írok levelet nektek, mert 1: megérdemelték egy dícséretet tőlem, hiszen az újságotok nagyon szüperre sikerült. Ez az összes (19 db) GURU-ra vonatkozik. 2: Lenne egy kérésem. Ha tudjátok, akkor légszíves küldjétek el nekem utánvételt Amiga 500-ra a 94/1-es GURU-ban hirdetett eredeti Wizardry 7 nevezetű programot. Amennyiben ez nem lehetséges akkor a Day of the Tentacle-t. 3: Nemistudommikor (hm, ezt már hallottam valahol) réges régen kezembe akadt egy Wizardry 6 nevezetű program. Nos réges régóta játszok már vele, de a kastélyból nem tudok kijutni. (...) Visszatérve a Wizardry 7 hez, tudom, hogy ez a levél kicsit későn jött, de talán még akad valahol egy példány. Hálám jeléül előzetesen elküldöm legújabb versem, aminek ugyan semmi köze nincs a GURU-hoz, de azért elolvashatjátok. Mindent kösz.

A Végő kiállításalanság
Végő kiállításalanságomban keresem az utat
Melyet oly sok ember oly rég óta kutat
Ők se találták akárcsak én
De az én életem egy szomorú regény
Bögre, cintányér, zokni, kabát, zászló
Meghalt már rég a nagy király Ulászló
Tengernyi víz folyik össze-vissza,
A krumpli savanyú, Józsi a tejet issza.
Zöld, kém, sárga, szeméttel
Hazudni többet már sosem merek
Tengerkék vagy zöld rakéta
Leszakadt a szobámban a tapéta
Messzi földön virág, kutya legel
Az eszkimó meg télen-nyáron telet.
Nem vagyok jó, csoki sárga traktor
Zöld, piros, törött, Pista téstát habzsol.
Eső, szél, meleg, banán, törpe
Jár az óra csak úgy körbe.
Lyukas tető, kenyér, rabbi

Nem találok rá rimet.
Mikor régen, egyszer se most!
Repül a tányér, törik Keresem a napot,
Végső kilátástalanságomban!

Ugye milyen megható volt. (...) Üdvözlettel: Se-
honnai Bitang András (Klujber András, Bony-
hád)

Huhhhh, mégiscsak sikerült begyömöszölnöm ide ezt a verset vagy mi az izét, bár már végső kilátástalanságomban majdnem lekaptam a bőrt az arcomról. Az pedig nem lett volna kis mutatvány, mert elég vastag és kellően nagy felületű is. Hála azonban elképesztő kitarásomnak, most aztán mindenki elolvashatta remekművedet és ebből kifolyólag megtapasztalhatta, hogy milyen fenomenális érzés egy megatónális szuperművön legeltetni a mai szürke és sivár világban lassan elkorcsosuló és a művészetet semmibe vevő szemet, és szellemileg szinte egészen frissülni. Hosszan méltathatnám még írói munkásságodat, de akkor sajnos nem tudnék választ adni problémáidra és esetleg valamelyik kevésbé művelt olvasó még le találna itt engem géppuskázni, éshátugyemilyenkártenneéntem. Naszóval. Sorba megyek és számozok, hogy könnyű legyen azonosítani a válaszokat, meg különben is most ehhez van kedvem.

1.: Ezt a mondatot hangosan felolvastam a HQ-n és hirtelen mindenki arcára kiült a pirosság, és máig is ott ül ha el nem kékült.

2.: Hehe. Ha tudnánk küldenénk, akár mind a kettőt is, és gyanítom, hogy ebből kemény pénzeket bevételoznénk az egész világon. Csakhogy és de. Némileg talán szépséghibának hathat és esetleg le is lombozhat téged, ha elárulom ama szomorú ténytet, hogy ezeket a programokat a csúnya, rossz és pénzrehe bácsik csak PC-re csinálták meg, bár lehet, hogy márs is, de Amigára nem, főleg 500-asra biztos nem. Azért ne keseredj el nagyon, nem te vagy az egyetlen akinek nem küldjük el ezeket a programokat, ugyanis időközben hogy, hogy nem, de el találtak fogyni.

3.: Hát ebben én nem tudok segíteni, szerintem keresd meg a kivezető telepörtöt vagy a rakétakilövő-bázist amivel eljutsz a Marsra, vagy az idegenvezetőt néini. Alternatív megoldásként javasolom talán az ajtó használatát. Ha ezek nem válnának be, akkor várd meg Mocsy úr levetét, elvileg neki továbbítottam segélykérdésedet. Ja igen és ha megjelennének a verseid, küldj egy-két pld-t nekünk...

Ejnye-bejnye

Hello Brazil! Most először írok neked, bár a GURU-t már kezdettől fogva olvasom. Nagy gondban vagyok. Megszereztem a Burntime c. játékot. Nagyon örültem mikor sikerült elindítani. Vagyishogy, sikerült volna. A prg. ugyanis kódot kér. (...) Mivel én nem az eredeti gyári verziót vettem meg, ezért nekem nincs kézikönyvem. Gondolhatod milyen rossz érzés, hogy van egy szuper játékod és nem tudsz vele játszani, mert az kódotok kérdez. Azt szeretném kérni, hogy küldd el a kézikönyvet (vagy néhány oldalának) fénymásolatát. Nagyon le-

köteleznél ha elküldenéd. Előre is köszönöm.
(Nagy István, Miskolc)

Nem tudom, hogy tudod-e, de az ilyen kódké-
réseket azért találták ki, hogy az emberek az
eredeti (ismétlem: az EREDETI) szoftvert ve-
gyék meg. Ahhoz ugyanis jár kézikönyv, vagy
kódlap vagy akármí, aminek a segítségével el
lehet indítani a játékot. Némileg ugyan többbe
kerül (nem is olyan némileg) mint az általában is
megvásárolt fekete kalóz verzió, de legalább
használható, és már ez sem semmi. Két dolgot
tudnék javasolni, ami a következő három. Egy:
talán megvehetnéd az eredetit, ha olyan tény-
leg nagyon szuper játéknak tartod. Gyanítom,
hogy ez a javaslat nem túl szimpatikus, talán
nem is kivitelezhető (pénz, beszerzés stb).
Ezért kettő: talán készíthetnél erről a problé-
máról egy interjút avval akitől megvetted ezt a
programot mondjuk "Mi lenne ha betörném az
orodát?" címmel. Ha már pénzt kér érte a nyom-
orult, hogy lemásolja neked, akkor legalább
olyat adjon ami használható, vagyis amolyan
"tisztességesen" feltört változatot. Vagy méltó-
zattasa mellékelni a kézikönyvet is. Persze itt
sokszorosan fénymásolt de talán még olvasha-
tó példányokra gondolok, de ez neked szerin-
tem tökmindegy, csak játszani tudjál. Téved-
nék? Az ilyen és ehhez hasonló fickókról és
ügyleteikről ha jól emlékszem már leírtam a vé-
leményemet, és azt most megismételni nem áll
szándékomban. Szerintem kerülj el őket jó
messziről. Harmadik javaslat, sőt felszólítás és
nem csak neked: mindenki iktóztatós sebessé-
gel felejtse el, hogy tőlem kér ilyen témában
segítséget, mert erre eddig sem voltam és
ezután sem leszek kapható. És itt a GURU-
ban más sem. Ezért lehet minket nem szeretni,
lehet mindenfélét ránk kiabálni, lehet csúnyán
nézni, lehet bármit, de itt mi azért se fogunk il-
legális program meg leírás terjesztő szolgálá-
tot létrehozni. Ebben a témában ez az utolsó
és megmásíthatatlan szavam. Uff, én beszél-
tem.

Könyvhiány

Hello Brazili! Rögtön a dolgok közepébe vágok, ugyanis az érettségire készülök és nagyon kevés időm van. Azt szeretném megkérdezni, hogy van-e a GURU HQ-n olyan Amiga 500 gépi kóddal foglalkozó könyv (például a Data-Becker-Novotrade kiadásában megjelent A 68000-es mikroprocesszor), amely még ép-ségben van és eladnátok. Már rengeteg helyen érdeklődtem, de sehol nem tudtam ilyen könyvet venni. Amennyiben van olyan könyvetek, amely(ek)től meg tudtok válni, légy szíves küldj egy listát a könyvekről és az áraikról. (...) Ha tudtok adni könyvet, valószínűleg elő fogok fi-zetni a GURU-ra (ezt ne zsarolásnak, inkább ösztönzésnek tekintsd). Előre is köszönöm! (Bundula Róbert, Tompa)

Van egy olyan érzésem, hogy ha azon múlik az előfizetésed, hogy mi könyveket küldünk neked, akkor sosem leszel az előfizetőnk. Sajnos elég keveset tudok neked ezen a téren segíteni. Tudod, a GURU HQ-n van rengeteg sok egyéb újság, szoftverek, rendtelenség, szer-

kesztők, egy rakás üres kólás üveg meg ilyes-
mik, de elfekvő könyvkészletek nincsenek.
Tényleg ez van, illetve nincs. Amit írtál és amit
kértél az általános problémának tekinthető az
Amigás emberszabásúak között. Ma, itt és
most Magyarországon körülbelül az egy keze-
men meg tudom számolni, hogy mennyi könyv
foglalkozik az Amiga programozásával. Sőt, le-
het, hogy az egy kezem is túl sok. A DataBe-
cker-féle könyv is mindössze a 68000-es proci-
val foglalkozik. A "mindössze" jelző azonban itt
egyéltalán nem lebecsülőt jelent, hiszen e nél-
kül a könyv nélkül a kezdő assembly Amiga
programozó félkarú óriás, vagy még inkább
egy két napja a parton száradó hering. Namár-
most ezt te is tudod, én is csak azért írtam le,
hogy teljen az oldal és úgy tűnjek, mint aki va-
lami értelmeset is tud mondani. Nem tudom,
hogy manapság honnan lehet beszerezni, ne-
kem ugyan van, de az a példány nem eladó.
Esetleg feladhatnál néhány apróhirdetést, akár
itt a GURU-ban is. Volt valami más könyv is,
ami a 68000-es proci-val foglalkozott, de nem
tudom a címét, sem a szerzőjét, csak azt, hogy
még ritkább, mint a DataBecker könyve. Gon-
dolom ettől sem lettél vidámabb. Anno, még az
ősködben terjedt egy könyv az Amiga hardver-
ről is, de az csak amolyan házi kiadás volt,
nem is túl jó, de ennek ellenére elég sokan eb-
ből tanulták meg az Amigát megszelídíteni. Mi-
vel ehhez a könyvhöz nekem is volt némi kö-
zöm, ezért itt talán tudok neked és még sok
más sínylődő pajtásnak segíteni. Ha minden
igaz, akkor a könyv anyaga még megvan szó-
vegállomány formájában, amit szívesen felve-
szek bárkinek, aki küld egy lemezt a GURU
HQ címére és megírja az irányító óhaját. A hibá-
kért (merthogy szép számmal van benne)
azonban semmiféle felelősséget nem vállalok.
Ha lehetőség van rá, nézz körül mondjuk
Bécsországban, ott lehet elég jó könyveket
kapni. Még azt tudnám ajánlani, hogy próbálj
mindenféle PD programokat és egyéb ilyen
dolgokat beszerezni, van sok olyan ami direkt
a programozással, sőt hardver és demoprogra-
mozással kapcsolatos. A PD programok ügyé-
ben kéretik JOCO mestert zaklatni, és engem
messzire elkerülni. Sőt, az Amiga hardver lei-
rás ügyében is nyugodtan írhattok neki, miért
én szenvedjek vele? Már majdnem elfelejtet-
tem, hogy nem is vagyok én olyan jószívú.

Egy jó kis kritika

(Na végre, már megint egy kritizáló levél, úgy
vártam már egy ilyet. Jó hosszú és tartalmas,
ezért nagyrészt az egészet bepötyögöm, és
közbeszűrös módszerrel válaszolgatok rá. Azt
már úgyis olyan rég csináltam, és úgy gondo-
lom magamban, kár lenne elfelejteni ezt a hű-
dejő módszert. Brazil)

T. GURU Team! Az utóbbi időkben némi ész-
revételem támadt az újságokkal kapcsolat-
ban. Mivel én is előfizetője vagyok e lapnak,
nem mindegy mire adom ki a pénzem, és
egyéltalán érdemes-e továbbra is előfizetnem
rá?

1. Az újság ára nagyon megemelkedett, vi-
szont minősége erősen csökkent. Ez egyéb-
ként még a legkisebb gondom, de nem elha-

nyagolható!

Na stop. Elmondanám, hogy a legutóbbi áre-
melés a normál GURU esetén a 93/11-es
számmal történt, ami már enyhén szőva sem
mostanság volt. Evvel persze nem azt akarom
mondani, hogy itt lenne már az ideje árat emel-
ni. Ha egy mód van rá, akkor nem emelünk
árat, bár egyre inkább bűvészmutatványnak
minősül a GURU árának megtartása. Remé-
lem mondanom sem kell, hogy rettentő ügye-
sek vagyunk (legfeljebb tévedek és akkor lehet
újabb reklámoló leveleket írni). A PC GURU
ára pedig a kezdetektől fogva ugyanaz. A mi-
nőség pedig szerintem nem is olyan rossz, bár
elismerem, változó. Na jó, oké, tudom, hogy az
én véleményem itt nem túl sokat számít mert
kissé elfogult vagyok, de hidd el, többen állít-
ják, hogy a GURU élvezhető minőségű. Kisdo-
bos becsszóra így van!

2. Én nem a PC GURU-ra fizettem elő! Mivel
én Amiga tulajdonos vagyok, nem nagyon néz-
tem jó szemmel a 94/5-ös számban levő gép-
megoszlást. Kb. 95 - 5 % volt a PC-Amiga
arány. Nem elég, hogy még külön PC GURU is
van, de még a normál GURU-ba is majdnem,
hogy csak PC-s programokat tesztel! Azért
gondolkozzatok már ell!

Elgondolkoztam. Elgondolkoztunk. Az a baj,
hogy tök igazad van, és ennél többet nem is
tudok mondani. Már egyszer vagy talán több-
ször is ígéretet tettem arra, hogy majd jó kisiűk
és jó kislányok leszünk, de erősen úgy látszik,
hogy igaz a régi közmondás és kutyából nem
lesz szalonna, és mostmár egészen biztosan
megmaradunk vásott kölyköknek. Azt azért ne
gondolja senki, hogy az Amigát direkt nyomjuk
el, egyszerűen így sikerült. Kicsit nekem is fáj.
Kicsit nagyon.

3. A legutóbbi (94/5) számban a keresztrejt-
vény nem nagyon sikeredett nektek. (...) Hát
aki ezt a rejtvényt megoldja, annak előre gratu-
lálók és személyesen adom át a 10 Zanussi
hűtőgép egyikét!

Nos, akkor már kezdheted is csomagolni a hű-
tőgépeket, mert én személyesen is ismerem
olyan embert (ha ez jó szó rá...), aki megfejtet-
te azt a rettentő nehéz rejtvényt. Hibák min-
denben vannak (kivéve persze engem), miért
pont a mi rejtvényünkben ne lennének?

4. Az Assemblé programozás rovat régebben
az egyik kedvencem volt, de ez az új forma tel-
jesen használhatatlan (legalábbis számomra)!
Vissza a régi rovatvezetőket!

A dolog jelen pillanatban eléggé úgy néz ki,
hogy a jelenlegi rovatvezető marad. Ebbe ne-
kem egy piciny beleszólásom sincs, de nem is
bánom. Nekem például semmi bajom nincs
vele. Nem tudom, hogy pontosan mi a bajod
vele. Az a baj, hogy rendszerbarát dolgokat
mutat be és próbálja a tisztelt nagyrődemű kö-
zönséget a normális programozásra tanítani?
Vagy a demócentrikusság hiányzik? Talán ez
utóbbin még lehet segíteni, bár ez a stílus Pru-
noki bátyótól körülbelül olyan távol áll, mint töl-
lem a reszelt sárgarépával összekevert zuzmó
tízóráira történő elfogyasztásának ingere.

5. A 94/4 számmal kapcsolatban: nem elég,
hogy már mindenhol csak ezeket a politikai
szennyeket látom, már a GURU-ban is az van.

Ha már a politikai pártokról van szó, okádnom
kell!!!!

Egészségedre. Nekem különben volt rá egy
tuti fogadásom, hogy az a bizonyos hirdetés
sokaknak nem fog tetszeni, és mitagadás meg
is nyertem. Erről ennyit. Most valahogy nincs
kedvem belemászni a világ egyik leggenny-
sebb dögébe, amit úgy tudnék röviden megfo-
galmazni, hogy: politika.

Ha nektek kellene ilyen újságot (GURU-t) meg-
vennetek, ti megvennétek? Ezt komolyan kér-
dezem!

Én meg komolyan mondom, hogy igen, meg-
venném. És most mindenféle elfoglaltságot
felretéve válaszoltam neked és nem azért mert
ezt várják el itt tőlem a többiek. Időnként ne-
kem is vannak problémáim, sőt nagy problé-
mám a lappal mint bárki másnak, de összes-
ségében szerintem jók vagyunk.

Még egy további gondom is van, ami már nem
a ti hibátok: elég régóta keresek már Amigához
programozási szakkönyveket, de a 68000-es
processzor c. könyvön kívül nem sikerült mást
megszerezni. Ha az említett kritikák ellenére
mégis úgy döntenétek, hogy segítetek, akkor
minél előbb írjatok címemre! Nagyon hálás len-
nék minden segítségért! (Rózsa László, Tata-
bánya)

Utóbbi problémádra ugyanazt a választ tudom
adni, mint az előző pajtásnak, és ugyanazt a
segítséget tudom neked felajánlani, többet
nem, és nem a kritikáid miatt. Azokért nincs
semmiféle sértődés, sőt akár hiszed akár nem,
de minden ilyen típusú levélnek örülünk is egy
kicsit. Ez ugyanis azt jelenti, hogy fontos még a
lap nektek. Az elég gyanús lenne, ha mindenki
csak azt írná, hogy a GURU az ilyen meg
olyan szuper. Pedig tényleg, most látom csak,
milyen klassz újság is ez...

Itt a vége fuss el véle. Micsoda, hogy ez már
ismerős? Hát persze, már régi darab, most ta-
láltam meg újra a leltározás közben és gondolt-
am, újra felhasználom a most következő örök-
zölddel együtt, nehogy még a végén feledésbe
merüljenek. Szóval:

Ennyi volt a móka mára,
zárul Brazil mókatára
és ha tetszett, nemcsakára
Jóska, Sára, Tercsi, Fercsi, Kata, Klára
s valahány név a naptárban,
eljövök még hozzátok,
a vízontlításra pajtások!

Brazil

Hoppál Már majdnem elfelejtettem itt a nagy
leltározás közben az egyik legfontosabbat.
Mint azt már nyilván mindenki nagyon jól tudja,
idén nyáron Velencén lesz a GURU tábor, ahol
mindenkit szeretettel látunk, blablabla meg
ilyesmi stb. Természetesen én is ott fogom
rontani a levegőt meg a hangulatot, de felkér-
nék mindenkit, hogy ne ott próbáljon meg majd
kinyírni engem ha egy mód van rá, mert azt
erősen utálnám. A hangos szóval méltatásom,
valamint emlékművek állítása természetesen
nem tiltott...

AMOS the Creator

A szokásos 48. oldalon (Amos) újra a kedvenc prg. nyelvünkben írt PD, és SW anyagokról írunk. Ezzel is szeretnénk ösztönözni benneteket, érdemes Amosban írni játékot, csak jó ötlet kell. Sajnos AGA-s Amos még nem jelent meg, de reméljük nem kell már sokat aludni.

Bár most csak játékokról írunk kicsit részletesebben, de azért szép számmal akadnak felhasználói programok is. Nem is szólva a legkülönfélébb demo anyagokról. Ezek jó részét kis kezdőcsapatok alkották, de akad köztük egészen figyelemre méltó. Sajnos jellemző, hogy az Amosban írt programok igen nagy százalékánál nem tüntetik fel, hogy Amosban írták. Sőt, igen sok programról ki sem derül.

Az alábbiakban ismertetésre kerülő programok közül is sokat csak véletlenül fedeztem fel. Hiszen ezt Amosban írták! Ti is könnyen ellenőrizhettek programokat. Nézzetek meg pl. DiskMaster-rel egy adat fájlt, ha az adathalmazok elején pl. Ambk, vagy Amsp szöveget olvastok, akkor bizony ez Amos.

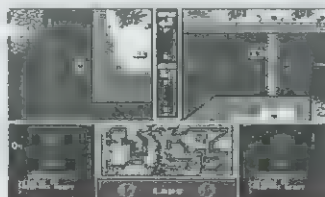
Ha csak egy fájlból áll a program (lefordítva), ami általában tömörített, akkor más a teendő. Először is pakoljátok ki, majd bele tekintve kb. \$AA0, és \$B70 közt Amos kírásokat olvashattok.

Persze legegyszerűbben az Amiga+A, és Ctrl+C billentyűvel lehet ellenőrizni, ha nincs letiltva. De most nézzük milyen ShareWare újdonságok érkeztek.

Lázy & Angler

High Octane

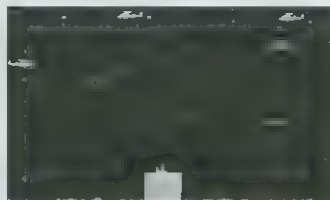
Gondolom sokan ismeritek a SkidMarks nevű BlitzBasic-ben írt autóversenyt. Nos Amosban is próbáltak párszor jó rallyt írni. Eme próbálgatások legjobbjika a H.O. A játék jellemző opciói: 1-2



ParaTrack



Régi kellemes emlékeket felidéző program (ZX81, Spectrum, C64) 1994-ben. A játék ötlete tehát nem új, talán a kivitelezése változott (vagy az sem?). Mindezenre mint látjátok igen egyszerű, mindamellett igen jó szórakozást nyújt. Neked, mint a bázis (ágyú) irányítója, meg kell akadályoznod az ellenséges ejtőernyősök lejutását a földre, mivel

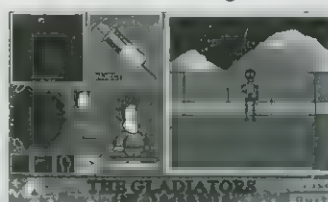


ezek kellemetlen hatással vannak rád. Nem árt ha a repülőket, és a helikoptereket is ritkítod, mert csak ezek után kapsz újabb muníciót, illetve ha megfelelő számban pusztítottad őket, csak akkor juthatsz tovább a következő szintre. A program kis mérete mellett, a játszhatósága igen jó. WOW!

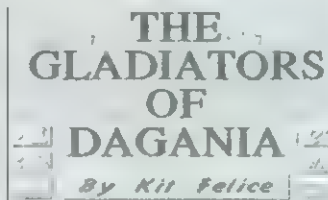
Pub Darts

Bizonyára egyből ráismertek erre a stílusra. No de ez ShareWare játék! Minden benne van! Nem hiányzik belőle semmi, ami a "rendes, nagy" hasonló típusú já-

The Gladiators of Dagania



Játékok gyöngyszeme. Mint a címe is mutatja, egy arénában, mint gladiátor kell különböző szörnyek ellen küzdened, illetve két gépet összekapcsolva vagy modemen keresztül egymás ellen is "arénázhatunk". A program alapkiépítésben is tartalmaz egy pályaszerkesztőt, ahol a fellehető tárgyak helyzetét, pozícióit határozhatjuk meg. Az igen sokféle



tárgy, fegyver teszi változóvá a küzdelmet. A sima késtől kezdve, a legkülönfélébb löfegyvereken át egészen a "mezel" injekciós tűig válogathatunk. Sajnos a grafika nem mondható kiemelkedőnek, de azért az elmegy kategóriába belefér. Mindenesetre kuriózum a játékok színes palettáján.

tékokban benne van. Irányítása kellemes, hangulata jó. Csak a korsó sört hiányoltam. Mindenesetre ilyen sok kocsmában, ilyen rövid idő alatt még nem voltam.

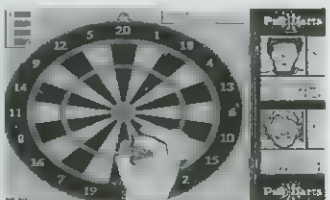
Moon City



2038 Hold! A négy nagyhatalom új hadszíntere. Cél az ellenfelek teljes megsemmisítése. Nos, hogy ez kinek sikerül, csak rajtad múlik. Persze ebbe a többi három játékosnak is van némi beleszólása. A stratégiai játékok kedvelőinek igen ajánlom a Moon City-t. A játék menete a jól ismert szabályokat követi. Fejlesztés, bányászás, gyártás, no és a



harc. Mindezek természetesen futurisztikus környezetben. Nem könnyű a helyes stratégiát követni, hiszen bármelyik pillanatban a rivalizáló ellenfelek lézer, rakéta, vagy bomba támadásának vagy kitéve. A játék kivitelezése, képei, hangulata precíz munkáról tanúskodik. A stílus szerelmeseinek ajánlom.



player, kettéosztott kép, sok pálya, tankolási és javítási lehetőségek, sokféle fellehető tárgyak, fegyverek, sérülések kijelzése, map funkció. A program mérete 1, illetve 2 lemez, attól függően milyen az SW verziója. A pálya

Amos MAP editorral készült. Ezt és a teljes forráslistát is megveheted pár font ellenében. A címet elolvashatod ha vársz a játék elején a demóra. Igen lendületes, magával ragadó játék. Sok barátom dicsérte.

Zene Mánia

Sziasztok! Itt van a nyár, a kánikula és ilyenkor a gépeket a jéghideg kóla és a strand váltja fel. Aki mégis a gépe mellett dönt, az tartson velem.

Mod-Processor V1.92

Ez egy igen hasznos Amiga utility, amit bármely zenészerzőnek tudok ajánlani. A program futtatható (CLI-ből indítható) file-t készít zenéből és grafikából. A Load Module menüvel zenét, a Load IFF Picture menüvel IFF képet tölthetünk be. A type menüben határozhatjuk meg a betöltendő zene formátumát. A Save Module menüvel csak a zenét, a Save IFF Picture menüvel a képet, a Save Both menüvel pedig a kettőt együtt menthetjük ki futtatható formában. Ha az Icons menüt is bekapcsoljuk, akkor a Workbench-ből ikonnal is indíthatjuk. A program nagyon hasznos lehet, ha például zene kompetícionra futtatható formában kéri a zenét, vagy például egy egyszerű intro is készíthető így. Jó szórakozást hozzá!

DigiPlay (folytatás)

Kedves olvasóim! Sajnos amikor a címet leírtam még nem tudhattam, hogy a DigiPlay program Read-Write error hatására megsemmisül. Sajnos ezért ez a leírás bizonytalan ideig szünetel. Ha valaki esetleg elküldené, akkor szívesen folytatom a tesztelést.

Zeneiskola

Az előző számban eljutottunk oda, hogy megvannak a hangszereink. A hangszerek kiválasztása nagyon fontos, mert a jó zene nem csak abból áll, hogy van egy jó dallamunk, hanem a jó dallamot hangulatban a hozzá legjobban illő hangszerekkel kell hangszerelni. A mai számban elkezdhetjük megírni a zenét is. De először is néhány fontos alapfogalmat fogok ismertetni. A kottánk alapegysége a Pattern. A Pattern-t úgy kell elképzelni, mintha egy könyv egy lapja lenne, ha pedig ezeket a lapokat a megfelelő sorrendben összerakjuk, megkapjuk a könyvet (a zenét). A Patterneket egy külön táblázat segítségével

vel foghatjuk össze kész zenévé. Ez a táblázat tartalmazza a pozíciót 1-től n-ig és tartalmazza a pozícióhoz tartozó pattern számát. Így azt kapjuk meg, hogy a gép milyen sorrendben játssza le a Patterneket, mikor melyiket ismétlje, tehát itt alakul ki a zenénk végleges szerkezete. A pozíció szerkesztést mindig a zeneírással párhuzamosan végezzük, hogy a zenénk végleges formája folyamatosan alakuljon.

Ha belenézünk egy Patternbe akkor észre vehetjük, hogy a Pattern-nek egyrészt vannak oszlopai (Track) és vannak sorai. Az oszlopok a hangcsatornákat jelölik (általában 4, 6 vagy 8), a sorok pedig a hangok egymás utáni megszólalását szabályozzák. Tehát az egy sorban lévő hangok egyszerre fognak megszólalni, az egy oszlopban lévő pedig egy hangcsatornán. Ahol nincsen hangjegy, ott vagy csend lesz, vagy az utoljára megszólaltatott hang fog kicsengeni. Ezzel a módszerrel alakíthatjuk ki a zene ritmusát, oly módon, hogy vagy szünetet hagyunk vagy megszólaltatjuk a hangot, ez pedig már ritmus.

A Pattern még kisebb egységei az oszlopok és sorok metszéspontjaiban található számtömegek, de mielőtt erről szövegek, még néhány dolgot tisztázni kell az eddig leírtakkal kapcsolatban. Ezen a kottaszerkezeten kívül természetesen létezik még más is, de ez a legelterjedtebb. A más fajta kottaszerkezetekre majd később visszatérek.

Akik eddig végigolvasták ezt a cikket, joggal kérdezhetik milyen szerkesztőt használnak. Az itt leírt sémához Amiga-n a Protracker 2.3-t ajánlom (az Octamed is ilyen elveken alapszik, de ott olyan sok a variálási lehetőség, hogy a kezdetnek kicsit bonyolult lenne, arra majd egy más alkalommal több oldalt is szánok), a PC felhasználóknak a Protracker PC-s verzióját, vagy valamely más tracker programot ajánlok, mert ezek ugyanezeket a szerkezeti elveket követik. Abban mindenki biztos lehet, hogyha a Protracker kezelését elsajátítja, akkor a többi szerkesztővel sem lesz gondja.

Térjünk akkor vissza azokra a számtömegekre. Az első betű a hang magassága (C, D, E, F, G, A, H), a második betű a fél hangokat jelöli egy # jellel, így az alaphangnál fél hanggal magasabb hangot kapunk (C#, D#, F#, G#, A#), a harmadik betűvel pedig azt határozzuk meg, hogy a hang melyik oktávban szólaljon meg (1, 2, 3). A 4-5. karakterek a hangszer számát jelölik, tehát, hogy melyik hangszert akarjuk megszólaltatni. A számot hexadecimálisan kell beírni, így a 32 hangszeres Protrackernél ide 1-től 1F-ig kerülhetnek értékek. Az utolsó három betű az effektek vezérlésére szolgál, ebből az első az effekt jele, a második és harmadik pedig az értéke. Az effektek nagy száma miatt majd a pontos funkciókat a zeneírás közben folyamatosan ismertetem.

Hogy a dolgunk tovább egyszerűsödjön, az effekt számokon kívül minden más betű a billentyűzetről egy gombnyomással beírható, ugyanis az F1-F2 billentyűkkel válthatunk oktávot, a hangszert a sample felirat melletti két nyílal válthatjuk, a hangmagasságok pedig a billentyűzeten a zongora kiosztásnak megfelelően vannak elhelyezve.

Például válasszuk ki az egyes hangszert, nyomjuk meg az F2-t, majd a Q billentyűt és a C-3 01000 lesz az eredmény. Ha a 2 billentyűt nyomjuk meg, akkor C#3 01000, ha pedig megnyomjuk az F1-t, majd az 1E hangszere váltunk és megnyomjuk a V billentyűt, akkor az F-1 1E000 lesz az eredmény. Az eddig ismertetett dolgokat mindenki gyakorolgassa, mert a jövő hónapban megírjuk az első dobritmusunkat. Akinek pedig az eddig leírtak kínaiul vannak, az jöjjön el a Guru táborba, ahol mindezt a gyakorlatban is be fogom mutatni.

A végére most csak annyit, hogy szívesen várom leveleiteket kérdésekkel, észrevételekkel a GURU szerkesztőségének címére.

Petroff



MÁGIKUS LAPOK

Rövidesen elkezdjük szokásos nyári pihenésünket, és a szép májusi időben nehéz a szünet előtti utolsó Mágikus Lapokkal foglalkozni. De remélem most olyan témát hozok fel, ami jól kitölti az elkövetkező szünetet. Neked kell részletesen kidolgoznod, mert itt csak megkörvonalazom, hogy mire is gondolok. Ha a saját kidolgozásod kellő tesztelés után jól használhatónak bizonyul, mutatd meg minél több szerepjátékosnak, mert ez a módszer kidolgozva nagyon megkönnyíti a dolgunkat.

Figyelem!

A itt következő módszer nem jellemző az AD&D gondolatmenetére, de úgy gondolom ez nem róható fel a módszer hibájaként...

Ha tulajdonságcscekket dobok, mindig zavar, hogy a siker esélyéből hiányzik a karakter tapasztalata. Ha minden más értéknél főleg a karakter szintje számít, miért kell pont ezekben az esetekben figyelmen kívül hagyni? Semmilyen megfelelő rámagyarázást nem találok. Hiszen még a legváratlanabb helyzetekben is felhasználhatja a karakter a tapasztalatát, mint pl.: mentődobást. Viszont ha egy modul vagy egy szabály erőcscekk dobását kéri, azzal egyenlő esélyt ad azonos testi erejű 0. és 20. szintű karaktereknek.

Fúrhatta ez a szabálykészítők oldalát is. A mentődobásfajták leírásainak végén mindegyiknél szerepel, hogy "még mire jó". Nocsak, a mentődobások felhasználhatóak úgy is, mint az alaptulajdonságok fejlődésének tükrői? Ez már járhatóbb út a karakter képességeinek SZINTTŐL függő letesztelésére. Tehát, mint mindenütt máshol a játékokban, a karakter szintje válik képességeinek fő mérvadójaul. A kezdetek óta változatlan alaptulajdonságok szerepe pedig módosítóérték jellegűvé válik, hiszen a mentődobásokat módosíthatják az alaptulajdonsá-

gok bónuszai is.

Természetesen meg kell találni a helyes megfeleltetést a mentődobások és az alaptulajdonságok közt, ha úgy akarjuk felhasználni mint egy tulajdonságcscekket. Érdemes figyelembe venni, hogy melyik főcsoportnak mely tulajdonságok sorrendben a fő jellemzői (pl.: PAPOK - bölcsesség, karizma), és ezt* a legjobb mentődobás-értékeikhez rendelni. Így elkerülhető egyfajta hiba! Míg elméletben pl.: a tolvajok ügyesek, a tolvaj karakter e tulajdonsága lehet gyenge, és ez állandó hátrányba hozza ügyességcscekk dobásakor a csapat többi tagjával szemben. Szörnyeknél a DMG-ben javasoltak alapján kell eldönteni, hogy jellemzőik alapján mely főcsoportok értékeit használják. Pl.: az ork-

sámán nyilván bölcsőbb a közönséges orkoknál, ezért a pap főcsoport értékeit használhatja.

TULAJDONSÁG - MENTŐDOBÁS

Erő és egészség - Sárkányláng elleni
Ügyesség - Kővé válás elleni
Intelligencia - Varázslat elleni
Bölcsesség és karizma - Méreg elleni
Különleges - Varázspálca elleni

Ez még hasonlít is a szabálykészítők által is említett párhuzamra. Hogy megkülönböztessük ezt a fajta tulajdonságcscekket az eredeti változattól, nevezzük az adott tulajdonság PRÓBÁJÁNAK. Mivel az adódó értékek igen kis esélyt adnak a sikerre önmagukban, itt az idő lehetséges módosítóikkal is foglalkozni.

Természetesen az alaptulajdonságok módosítóival kezdem:
Az ERŐPRÓBÁNÁL a tulajdonságból származó sebzésbónusz használható módosítónak.

EGÉSZSÉGPRÓBÁNÁL a tulajdonságból származó HP bónusz.

ÜGYESSÉGPRÓBÁNÁL természetesen a védekezési járulék.

INTELLIGENCIAPRÓBÁNÁL az azonos értékű bölcsességnél írt mentális védelmi járulék.

BÖLCSESSÉGPRÓBÁNÁL a mentális védelmi járulék.

KARIZMAPRÓBÁNÁL a reakció járulék.

Varázstárgyaktól fellépő módosítók:

A mentődobásokat módosító pluszok vagy mínuszok többnyire kiesnek, hiszen itt PRÓBÁRÓL van szó. Az alaptulajdon-

*- Opcióként, minden főcsoport használhat saját megfeleltetést, amivel jobban visszaadható az osztályok jellemzője (ügyes, erős stb). Mivel ennek az elkészítése nem bonyolult, inkább egy összegzett hozzárendelési sorrendet ismertetek.



ságok értékét változtató tárgyak egyértelműen számítanak a PRÓBÁKBA. Az adódó helyzet, és az adott varázstárgy közti lehetséges kapcsolat pedig a legkülönbözőbb módosítókat eredményezheti. Ezt a DM-nek kell megítélnie.

Nehézségi fokból fellépő módosítók:

A helyzeteket és problémákat sorold főbb kategóriákba nehézségük szerint. Én a következő módosítókat javaslom, bár még nem teszteltem őket komolyan.

EGYSZERŰ	+10
KÖNNYŰ	+6
ÁTLAGOS	+0
KOMOLY	-6
NEHÉZ	-10

Míg egy feldobott alma elkapása EGYSZERŰ ügyességpróba, ha más dobja váratlanul oda, akkor ÁTLAGOS feladat. A sok rendelkezésre álló idő, megfelelő óvintézkedések, és az éppen aktuális feladat egyedi gyakorlása könnyítik a kategóriáját a DM belátása szerint. Mindez fordítva is igaz.

Úgy gondolom, a PRÓBÁKAT fel lehet használni egy kicsit többre is mint az eredetileg írt tulajdonságcsökkent. Különböző képességek szimulálhatóak velük. Olyan képességekre gondolok amelyek általánosak, és mégis sok gondot okoz a DM-nek a szimulálásuk. A próbákkal lehet például azokat a nem-fegyveres képzettségeket pótolni, melyekre a karakter nem költött ugyan képzettségpontot, de mégis valamilyen mértékben ismerheti őket. Pl.:
- A helyi nemesi családok címereit KÖNNYEN leírja a karakter egy intelligencia-próbával.

-Az ország legfőbb családjainak címereit is megkülönbözteti egy ÁTLAGOS PRÓBÁVAL, de történetükről vagy jelentésükről NEHEZEN tud számot adni.

Az igazi felhasználáshoz be kell vezetni az AD&D-be egy új módszert, amely már számos játérendszerben kiválóan bevált. Ez az ÖSSZEMÉRT KÉPESSÉGPRÓBA. Főleg akkor szükséges, ha valakivel szemben akar a karakter valamit próbálni. Ilyenkor mindketten dobhatnak egyet a helyzetnek megfelelő képességükre, és a próba kezdeményezőjének le kell gyűrni a védekező ellenállását. Itt a nehézségi szint csak a próbát kezdeményező dobását módosítja. És egy PRÓBÁT akár több tulajdonság módosítóértékei is befolyásolhatnak, ha a DM úgy dönt.

Természetesen ha csak a kezdeményező dobása sikerül, az siker. Ha csak a védekező dobása, az bukás. Bukás bukás hátán vagy a próba megismétlését, vagy a pillanatnyi előnyből megítélt DM döntést igényel. Viszont, ha mindkettőjük dobása siker, a végeredményt az dönti el, hogy ki dobott többet a saját sikeréhez szükséges minimum értékénél. Ha még ez is meggyezik, és elképzelhető ilyen végeredmény is, akkor döntetlen. Egyébként újra lehet próbálni, de el lehet dönteni a sikert az alapján is, hogy melyikük szerepjátszotta ki jobban a helyzetet. Mintának leírok néhány összemért próbával kezelhető dolgot.

Lopakodás: a próbálkozó halkan mozog, hogy ne keltse fel más figyelmét. Összemért képességek: ügyesség-bölcsesség. Egy bóbiskoló őr mellett ellopakodni az üres folyosón EGYSZERŰ próba. Egy lőrésen kibámuló őr mögött elosonni a gyilokjárón KÖNNYŰ. Persze lehet több érintett is egyszerre. Mindegyikük dobhat az észlelésre, de ronthatja esélyeiket ha lekötik egymás figyelmét és/vagy zajoskodnak. Döntetlennél pl.: a próbálkozó kaphat egy szabad környi cselekvést, mert nem azonnal kapcsolnak az ellenfelei.

Rejtőzködés: a próbálkozó eldönti, hogy melyik az alkalmas búvóhely, ahol rejtőzködve ellenfele észlelőszerveit becsaphatja. Összemért képességek: intelligencia-intelligencia. Üres helyiségben természetesen nincs esély a rejtőzködésre. Változatosabb környezetben különböző nehézségi fokok rendelkezhetők a próbához. Míg átlagosan berendezett szobában ÁTLAGOS az esély, közepesen sűrű erdőben KÖNNYŰ, párás dzsungelszerű környezetben EGYSZERŰ. A siker természetes feltétele itt is, akár a tolvajok profi rejtőzködésénél, hogy az ellenfél ne lássa amint a próbálkozó elrejtőzik. Mégis, a bukás sokkal valószínűbb mint a tolvajképességet használva, hisz minden kereső személy dobhat az észlelésre (akár többször is, ha nem adja fel a kutatást). A nagyon fejlett érzékszervekkel rendelkező szörnyek/állatok próbája szabályos (HD) mentődobásaikon alapul, viszont keményítik a nehézségi fokot.

Rábeszélés: a próbálkozó befolyásolja ellenfelét vmely döntésben. Összemért képességek: karizma-bölcsesség. Nem azonos egy bűbájvarázslattal, tehát nem irányíthatóak mások a karakter kénye-

kedve szerint. Csak olyan esetben használható, amikor az ellenkező legalábbis megfontolja a kíváncsatos döntést. Helyzettől függő a nehézségi fok, de javaslom hogy a siker általában ne legyen EGYSZERŰ.



Meggyőzés: a próbálkozó észérvekkel próbálja meggyőzni ellenfelét. Összemért képességek: intelligencia-intelligencia. Ha túlbonyolított tények használatával próbálkozik a karakter, csakis pillanatnyi vagy rövid ideig tartó beleegyezést érhet el. Valós tények igazolt használatakor viszont a siker lehet automatikus / EGYSZERŰ is.

Végül néhány megjegyzés:

- Ha azt nézzük, hogy a harcos főcsoportnak milyen rohamosan javulnak a mentődobásai, magas szinten kiemelt helyzetben van az összes próbánál. De a többi osztály eddigre már számos jóval biztosabb és hatékonyabb módjával is rendelkezhet a megoldásoknak. Hadd örüljön az egyszerű harcos, hogy neki sem kell ütőgépnak maradnia.

- Ha idáig jutva fenntartásod alakult ki a módszer ellen, mert úgy gondolod mindez a szerepjátszást kockadobálással cseréli fel, elárulom a legfőbb szabályt: csak akkor engedd meg, hogy a karakter összemért képességpróbát dobjon, ha aktívan le is ír valamit a kivitelezésre. Ha meg akar valamiről győzni valakit, mondjon neki elfogadható indokokat, és csak ezután használja a kockát. Nem fontos A HE-LYES megoldást mondania, csak nagyjából elfogadhatót. És ily módon a szerepjáték éppenséggel előtérbe kerül!

Remélem te is felfedezed a PRÓBÁKban rejlő lehetőségeket, és ne haragudj rám amiért a te nyári feladatod lesz a teljes kidolgozásuk. Kellemes szórakozást!

Hoild

AMIGA hardware - software

A4008-HC8+0/0 (A4000/2000 SCSI 4,8MB RAM opc.)	19.000.-
A4008-HC8+0/120 (120MB SCSI HD, 0RAM)	40.900.-
A1230-II SCSI (SCSI kontroller A1230-II-höz)	11.900.-
COMBO30-40/00/1/0 (40MHz 030 turbo A2000-hez)	55.500.-
COMBO30-40/40/1 (40MHz fpu, 1MB RAM)	67.900.-
COMBO30-40/40/4/0 (40MHz FPU, 4MB RAM, No HDD)	81.000.-
COMBO HDD/120 (HDD tartó + 120MB HDD)	30.500.-
A2000-040/33/16 (33MHz 040 turbo A2000-hez)	243.500.-
A2000-040/33/4 (33MHz 040 turbo, 4 MB RAM)	136.000.-
A4000-040 RAM 16MB (RAM modul A4000-040-hez)	155.900.-
A4000-040 RAM 4MB (RAM modul A4000-040-hez)	46.500.-
A4000-040/40/16 (40MHz turbo A4000-hez, 16MB RAM)	298.500.-
A4000-040/40/4 (40MHz turbo A4000-hez, 4 MB RAM)	187.500.-
A1230-40/00/1+DPP-II (40MHz 030 turbo A1200-hez)	47.900.-
A1230-40/00/4+DPP-II (No FPU, 4MB RAM, DMA port)	66.000.-
A1230-40/00/8+DPP-II (No FPU, 8MB RAM, DMA port)	92.500.-
A1230-50/00/4+DPP-II (50 MHz 030 turbo + MMU)	83.500.-
A500-HD8+0/0-II EURO (A500HDD EURO PWR kábelrel)	25.500.-
IV24-A4000/PAL (IV24 Vid.k. A4000-hez, IMAGE F/X)	146.900.-
IV24 V2.0 UPGRADE (EPROM, software, kézikönyv)	15.900.-
IV24-A2000 ADAPTOR (IV adapterkártya A2000-hez)	7.500.-
G-LOCK PAL (Külső genlock Amigához aud. keverővel)	39.900.-
G-LOCK PAR PORT KIT (Parallel port készlet G-Lock-hoz)	1.900.-
G-LOCK/SVGA+ (PAL) (SVGA 32000 col. kártya)	50.900.-
GL-SVGA BRDCAST PAL (Inscriber brdcast CG SW)	95.500.-
GL-SVGA+ CGPRO PAL (PrimeTime CG Bundle)	60.900.-
GL-SVGA+ PRSNL PAL (Curtain Call, Video Processzor)	65.600.-
TBC+ (W/O SNTPE) (Time-base-corr.+frameg. 16M col.)	81.500.-
TBC+ ADD'L FRAM OPT. (1MB for Dual Frame Storage)	26.500.-
TBC+ DCF OPTION (Comp. dig. comb. filter video enh.)	9.900.-
EGS-110/24-4MB (Grafikus kártya GVP-COMBO-hoz)	143.500.-
EGS-110/24-8MB (24-bites, nagy felbontású)	159.000.-
SPECTRUM 28/24 1MB (Graf. kártya A2/3/4000-hez)	40.900.-
SPECTRUM 28/24 2MB (Graf. kártya A2/3/4000-hez)	47.900.-
EGS 28/24 1MB UPGRD (1MB bővítés EGS 28/24-hez)	10.500.-
EGS 4MB VRAM UPGRD (SIMM bőv. EGS110/24-hez)	63.900.-
EGS NEC FG ADAPTOR (NEC FG mon. adapter készlet)	2.500.-
I/O EXTENDER-II (1 soros+ 1 párh. port A2/3/4000-hez)	14.500.-
DSS8+ (EURO PAK) (HQ hangdigi. NO k.könyv+lemez!)	9.900.-
PHONEPAK UPGRD 2.0 (P.PAK 2.0 könyvvel+lemezzel)	5.500.-
PHONEPAK VFX (PhonePak rendszer A2/3/4000-hez)	31.900.-
SIMM 32-1MB/60 (SIMM RAM GVP-termékekbe)	7.500.-
SIMM 32-4MB/60 (SIMM RAM GVP-termékekbe)	28.900.-
SIMM 32-16MB/60 (SIMM RAM G-Force A2000-040-be)	139.900.-
CINEMORPH (Morph. programcsomag Amigához)	6.500.-
IMAGE FX 1.5 UPGRADE (kézikönyv + lemez)	4.500.-
IMAGE FX 1.5 (Amiga képfeldolgozó program)	23.900.-
IMAGE FX VIDEO V1.5 (Video 2 Vol. Set 1.5)	6.500.-
IMAGE FX UPGRD (IMAGE FX upgrade kit)	7.500.-
GVGA SW CURTAIN CALL (Sw.upgr. GLOCK/VGA+-hoz)	9.900.-
GVGA SW VIDEO DIRECT (Sw.upgr. GLOCK/VGA+-hoz)	15.900.-
GVGA SW PRIME-T PAL (Sw.upgr. GLOCK/VGA+-hoz)	15.900.-
68882/33/PLCC FPU (33MHz 68882 math. coproc.)	10.500.-
68882/40/PGA FPU KIT (40MHz 68882 math. coproc.)	15.900.-
68882/40/PLCC FPU KIT (40MHz 68882 A1230-hez)	14.500.-
68882/50/PGA FPU KIT (50MHz 68882 math. coproc.)	17.500.-
REAL TIME óra A1200-hoz	1.900.-
2,5" - 2,5" AT BUS kábel A1200-hez	1.900.-
2,5" - 3,5" AT BUS kábel A1200-hez	2.200.-
A4000-hez BIG TOWER ház + 250W táp.	52.500.-

Az átváltoztatás mindenkor jogát fenntartjuk!
Az árak a 25%-os ÁFA-t nem tartalmazzák!



THALYMPLEX Co.
G.V.P. Distributor
1077 Budapest, Baross tér 16.
Tel/Fax: (11)-414-414



OPTONET · 4026 Debrecen, Bethlen G. u. 43. · Tel: (36) 340-103
KISSAT Electronic · 1035 Bp., Velence u. 1/a. · Tel/Fax: (1) 188-7728

CORNELIUS

Commodore Computer Service

Amiga winchesterek, harddiskek A500/A600/A1200
40 MB - 13.900,- 60 MB - 16.900,- 80 MB - 22.990,-
120 MB - 24.990,- 170 MB - 28.990,- 210 MB - 31.000,-
250 MB - 35.900,- 340 MB - 39.900,-

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással 3.500,- Ft
A1200/A600-ba A beszerelés megvárható!

Coprocessor 32MHz/68881 - 28MHz/68882 beszereléssel 17.990,- Ft

AT-BUS winchester controller 0.5/2/4/8 MB memória bővítési lehetőséggel
A1000/A500(+)-hoz, nagy adatátviteli sebességgel 11.900,- Ft

AT-BUS winchester controller A1000/A500/A500+ -hoz 7.500,- Ft

KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson...
A500+-on és A600-on, V1.3 ROM-mal 5.200,- Ft
A2000/A500-on V2.05 ROM-mal 6.200,- Ft

512 kB memória bővítő A500- és A500plus-hoz 3.500,- Ft
ParNet Amiga Network kábel 2 m, programmal 2.490,- Ft

Az ACOMP KFT. hivatalos szerveze - beépítések garanciavesztés nélkül
Alapgépek, harddiskek, bővítők, kiegészítők bizományos értékesítése.
Az árak a 25 %-os ÁFA-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore AMIGA számítógépek teljeskörű javítása.

Regiusz Kornél · Telefon csak nyitvatartási időben: 283-2507
Budapest XX., Ősz u. 10. · Nyitva: H, K: 14-19 Sz, Cs, P: 9-14

READ ONLY BT. & IRIDIUM COMPUTERS KFT.

Budapest IV., Külsőszilágyi út 116. · Tel.: 180-8347 · Fax.: 180-8419
BBS: 180-2000 (Posta IRCO részére)

Rövid határidővel vállaljuk adatai CD-ROM	További darabok.
lemezre történő archiválását.	2-5 db 6.000
Adatait hozhatja: winchesteren (SCSI, AT BUS)	6-10 db 5.500
streamer kazettán (QIC 80)	11-20 db 5.000
floppy lemezen (1.2, 1.44 MB)	21-34 db 4.500
A felírható adatmennyiség 650, illetve 750 MB.	35 db-tól 4.000

Master példány:

Forrás

winchester	több winch.	streamer	floppy lemez	CD
7.500	8.000	10.000	12.000	6.000

Játék és felhasználói programok CD-ROM-on széles választékban kaphatók.
Mielőtt elfáradna hozzánk, kérjük egyeztessen telefonon.

A GURU Magazin céges és magán
terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb
boltok és magánszemélyek
jelentkezését várjuk a 183-72-99-es
telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!



Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.

1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.

A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.

A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:

AMOS kézikönyv magyarul!

Ára: 330 Ft

Amiga felhasználók kézikönyve

Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:

Arany Sándor

Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.

Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Keresek eladó DRAGON 32, vagy DRAGON 64 típusú számítógépet. Lehetőleg működőképeset!

7617 Pécs, Pf. 58

Tel.: 06-72/412-809

Eladó A500 (1MB chip/fast), winchester controller, 2 db. 1MB-os SIMM RAM, nyomtató.

Tel.: (52) 366-352

Eladó A500, 2.04 ROM-mal, 2.5 MB RAM-mal (1 MB chip/1.5 MB fast), SCSI controller.

Mohácsi János

Tel.: 181-3500/26-49 mellék

(napközben)

HARRIS AT286/25MHz alaplap 1MB RAM-mal 5000 Ft-ért eladó Wágensammer Tamás

2500 Esztergom, Béke tér 30. I/3

A520 TV modulátor 3.000 Ft-ért eladó.

Mayer Bertold

Tel.: 82 / 311-186

Profik figyelem!!! Eladó 3 év garanciával olcsón, sürgősen, 1 darab 486 DX / 50MHz-es proci.

Mor Csaba

2500 Esztergom, Víztorony út 15.

Tel.: (33) 312-834

Keresek A520 TV modulátort!

Max. 3.500 Ft!

Csoknyay Levente

7400 Kaposvár, Pécsi út 36.

Eladó fél éves AMIGA 1200 + 2,5" 80 MB winchester + egér, lemezek, könyvek.

Érd.: Kakuk Zoltán

(06-27)317-188-as telefonszámon az esti órákban.

Eladó Amiga 500 (V1.3, 1MB), 1084S monitor, 3,5"-es külső drive, 220 lemez programokkal, 2 diskbox, joystick, mouse + pad. könyvek.

Ára: 55.000 Ft

Tel.: 271-36-82 (17-20 óráig)

Amiga 1200 új, 45 eFt-ért, FAST memória A1200-hez és hangdigitizáló eladó (külön is).

Molnár Ádám

Tel.: 176-89-49

Új BODEGA BAY olcsón eladó!

Szabó János

5350 Tiszafüred, Dózsa Gy. út 53.

Eladó: Új Amiga 1200 garanciával, karcolásmentesen. Az új AA chipet kihasználó AGA felhasználói szimulátor és játék programok kb.: 250 db 3M, SONY, MAXEL DD-HD-s új lemezek. Valamint egy 300 dpi-s mátrix printer és egy eredeti új IKEA számítógépállvány és két joy. Csak egyben 80 ezer Ft-ért.

Hajdú Ernő

2096 Üröm, Fő út 50.

Robotron 1715 gépet (monitorral) elcserélem vagy eladom.

Érdeklődni: Somodi Lajos

1144 Bp., Szt. Mihályi u. 19-21.

I em. 27.

vagy tel.: (du) 22-27-401

President 6325 9 tús nyomtató (PC-hez, A-hoz, C-64-hez). Alig használtan tartozékokkal eladó 17.000 Ft.

Kaderavac Gábor

8600 Siófok, Zrínyi M. 16.

Tel.: 06 84 315-040

Eladó AMIGA 500 (1.3) bővítővel, külső lemezegység, 1084S monitor, joystick, 200 lemez, szakkönyvek 53.000 Ft-ért.

Miskolc, 371-154, este.

SOUND BLASTER 16ASP garanciális, ATARI Profibuch ST-STETT (1500! old.), ATARI ST OMICRON BASIC 3.0 könyv (350 old.) eladók!

Lángó Balázs

Tel.: 1-782-533

VÁR-PARTY II.

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár az UNIFORM SYSTEM és a FUN FACTORY szervezésében.

1994. augusztus 27-28.

- Számítógépes játékok és vetélkedők
- Előadások
- Demo verseny (nevezés a helyszínen)
- Belépő 100 Ft, asztal 50 Ft/óra
- Helye: Jó Szerencsét Művelődési Központ
- 8100 Várpalota, Honvéd u. 1.
- (Várjuk támogatók jelentkezését is!)

A Demológiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, musicdisk, videodemo és lemezújság. A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: választóríték, bélyeg, valamint egy 3 1/2"-es lemez.

* Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok *

Microsoft®

Az előző számban megjelent Microsoft pályázat nyertese lapzártakor még nem volt ismeretes, de a 20 leggyorsabb pályázó nevét már tudjuk. Ime:

Kovács Gábor

1046 Budapest, Sporttelep u. 3.

II/4

Kiss László

5900 Orosháza, Kőcsey F. u. 13.

I/4.

Palamovics Norbert

7632 Pécs, Eszéle u. 23. fsz/2.

Pamuk Zoltán

2340 Kiskunfélegyháza,

Vörösmarty u. 8.

László Viktor

1061 Budapest, Székely M. u. 11.

III/9.

Zsankó Attila

2045 Törökbalint, Arany J. u. 21/a.

Szűcs János

1036 Budapest, Kiskorona u. 2.

II/13.

Bari Máriausz

1138 Budapest, Váci út 176 II/7.

Fekete Róbert

2766 Tápiószéle, Kossuth út 8/a.

Vojtarek Gábor

3100 Salgótarján, Arany J. út 5.

Csikós István

1183 Budapest, Fedezék u. 5.

Alagi Csaba

5700 Gyula, Hétvezér u. 4.

Wágensammer Tamás

2500 Esztergom, Béke tér 30. I/3

Ifj. Szabó Miklós

1165 Budapest, Csipkés köz 8. IV/4.

Szathmáry László

4032 Debrecen, Mikszáth K. u. 63

II/11

Nagy Zoltán

2477 Vereb, Fő u. 95.

Kálmán Krisztián

1188 Budapest, Ady Endre u. 47/b.

Imecs Dániel

2600 Vác, Csányi krt. 88.

Kovács András

9023 Győr, Ifjúság krt. 86. 4/3.

Szűcs András

1036 Budapest, Kiskorona u. 2.

II/13

1994. július 15 - 23-a között táborozni hívunk minden számítógépet és szerepjáték rajongót. Elhelyezés 2-4 személyes faházakban. A helyszín Velencén a "Bungalows & Camping" (Velence, Tábor u. 2.); itt nyolc napon keresztül gépezhetsz, kalandozhatsz és vetélkedhetsz velünk.

A programokból:

- sztárvendég
- koncert
- grafikai, zenei és demo (Amiga, PC) compo
- Brazil compo (Absurd közreműködésével)

- ray-tracing előadások
- grafika elméletben és gyakorlatban
- C és assembly okítás
- PC multimédia eligazító
- a zene hullámhosszán
- kalandjáték helpline
- szimulátorokban űlve
- a PC-ről kezdőknek és haladóknak
- meglepetések és nyeremények

- a szerepjátékosok programjait a Rúna magazinban találhatod meg részletesebben

Jelentkezési lap az újság közepén!

Minden érkeklődőt szeretettel várunk!

Az előző számban a cikket a `command.com` ismertetésével fejeztük be. Most a másik két fontos rendszer-file, a `config.sys` és az `autoexec.bat` bemutatása következik.

Az AUTOEXEC.BAT

Az `autoexec.bat` file speciális parancs-file, hiszen ezt a file-t a DOS a boot-olás után a gyökér könyvtárban keresi, s ha megtalálja, végrehajtja. Tehát ebben a file-ban tudjuk elhelyezni a legfontosabb, minden gépindításkor végrehajtandó parancsokat. Az `Autoexec.bat` file-nak két része van: az egyiknek kötelezően szerepelnie kell benne, míg a másik szabadon választható. A kötelező rész:

PROMPT \$P\$G

PATH C:\;C:\DOS;C:\ENYÉM

Az első sor a mindig villogó kurzor viselkedését állítja be. Ha a fenti sort tartalmazza a file, akkor a kurzor előtt mindig kiíródik annak a könyvtárnak a neve, amelyikben éppen vagyunk. A második sor a DOS számára "ösvényeket" ad meg. Azt határozhatjuk meg vele, hogy azon a könyvtáron kívül, amelyikben éppen tartózkodunk, még mely könyvtárakban keresse a DOS a lefuttatandó programot. Ha tehát kedvenc programunk pl. a `c:\grafika` könyvtárban található, akkor ezt a könyvtárat (természetesen teljes útvonalnév megadásával) beírjuk a `PATH`-ba, akkor bármely könyvtárból lefuttathatjuk azt. A másik részben programokat futtathatunk. Egyes egységek finombeállítását (pl. `SoundBlaster` kártya) is itt tudjuk végrehajtani a `SET` parancssal, de ezt általában a kártya szoftwáré-nek installálásakor önmaga beírja az `autoexec.bat`-ba.

CONFIG.SYS

Ez a file szintén igen fontos szerepet tölt be. Ha a DOS megtalálja azt a főkönyvtárban,

akkor ez alapján konfigurálja be a gépet (ez alapján alakítja ki a memória hasznosítási módját). A `config.sys` alapján a DOS feltölt ún. rezidens programokat a memóriába (ezek betöltésük után a memóriában maradnak, és bármikor gyorsan elérhetőek). A `config.sys`-be beírt bejegyzések minden bootoláskor azonnal felhasználásra kerülnek, ezért óvatosan változtatgassuk a file-t, mert ha hibát csinálunk, akkor könnyen lehet, hogy el sem indul a gépünk. Lehetőleg a változtatás előtt csináljunk róla biztonsági másolatot. A komolyabb gondok megelőzése érdekében a **FORMAT A: /S** parancssal készítsünk rendszer lemezt, mellyel bármikor el tudjuk indítani a gépet. A `config.sys` alapvető részét képezik a következő sorok:

FILES=X

Az egyszerre megnyitott file-k maximális számát mutatja meg az `X` értéke.

BUFFERS=Y

Hány puffert (tárolóhelyet) bocsátunk az állományműveletek részére. Ez gépenként változó lehet, és a winchester méretétől függ az `Y` értéke. Kb. 40 MB méretig: 20; 40-80 MB: 30; 80-120 MB: 40; 120 MB-tól: 50 az ajánlott.

STACKS=n,m

Hogy a számítógép működése gyorsabb és hatékonyabb legyen, a kiegészítő hardware-k egy része feladatainak nagy részét önállóan végrehajtja, majd ha kész, megszakítja a DOS működését, és jelzi neki ezt. Míg az egyes egység dolgozik, addig a DOS folytatja állandó adatfeldolgozó és ellenőrző tevékenységét, míg az egység be nem fejezi, akkor megszakítja.

Egy-egy ilyen megszakítás beérkezésekor ideiglenesen felhagy az addig folytatott tevékenységével, és a folyamat továbbviteléhez szükséges adatokat a RAM egy speciális részén, ún. stack-ben tárolja el. Egyszerre természetesen több megszakítás is érkezik-> több stack-re van szükség. A `stacks=` parancsban az `n` az egyszerre kezelt stack-ek maximális számát jelenti (0, illetve 8-64 lehet), míg `m` ezek méretét mutatja (értéke 0 valamint 32-512 lehet). A leggyakoribb beállítás a `stacks=9,128`.

DEVICE=...

A különböző hardver bővítőkkel (billentyűzet, monitor, printer, floppy drive, egér, ...) a DOS csak speciális programok, ún. eszközmeghajtó programok (=DRIVER) révén tud kapcsolatot tartani. A legáltalánosabb ilyen eszközök vezérléséhez szükséges szoftvert a DOS maga telepíti (ilyenek pl.: billentyűzet, floppy ...). De az eszközök ezen szűk körén kívüli egységek pl. egér felhasználása esetén az ahhoz tartozó eszközmeghajtó programot magunknak kell működésbe helyezni. A DOS számára láthatóvá és elérhetővé a **DEVICE=útvonal\fájl név** parancssal tehetjük a plusz hardvert. Általában ezen eszközmeghajtó állományok `.sys` kiterjesztésűek.

E parancs használatára a legegyszerűbb példa az egér installálása. Az egérhez adott lemezen található programok között lennie kell egy `mouse.sys` vagy ehhez hasonló nevű `.sys` kiterjesztésű file-nak, ez a driver az egérhez. Úgy tudjuk működésbe hozni, hogy a `config.sys`-be beírunk egy sort, mely a következőt tartalmazza:

DEVICE=c:\...\mouse.sys

Ennek akkor érzékeljük a hatását, ha reset-elünk a változtatás után. [Egyes egységeket tudunk futtatható (`.exe` illetve `.com`) file-okkal is vezérelni, pl. ha a mouse-hoz adnak egy `mouse.com`, vagy hasonló nevű file-t. Ezt azonban az `autoexec.bat`-ba kell beírjuk, hogy lefuttassuk. Ekkor az feltölti magát a memóriába.] A következő számban valószínűleg a PC memória-felépítésével ismerkedünk meg.



CHARLIE

PD ZÓNA

BaudBandit 1.4c

Nagysebességű soros port

Kb. egy évtizeddel ezelőtt még nem volt mindenki számára látható, hogy széles körben elterjednek a (relatív) olcsó, adattömörítést használó modemek, melyek az akkoriak szerint hihetetlenül nagy Baud-dal működnek. Így a soros portot kezelő serial.device túl lassú lesz a modern távközlési szabványokhoz.

A BaudBandit egy a serial.device helyett alkalmazható eszközmeghajtó, mely segítségével 115.200 bps-ig kihasználhatjuk a soros portot a multitasking megtartása mellett, akár egy 68000-en is.

A BaudBandit.device-t úgy tervezték, hogy a szokásos átviteli paraméterekre optimális legyen a működése: 8N1, RTS/CTS handshaking, vételi bufferelés.

A program shareware, regisztrációs díja 20 DM. A regisztrált változat nem küld a fizetésre figyelmeztető üzenetet.

DiskSpareDevice 1.6

Több hely

Ha valaki floppy lemezt használ valamilyen feladatra a munkája során, akkor hamarosan beleütközik a szabad kapacitás korlátjába.

A DiskSpareDevice segítségével e korlát kissé növelhető. A diskspare.device használatával 960 kB-ra formázhatjuk a DD-s lemezeinket. Ha nem csak a szokásos 0-79-es sávokat használjuk, akkor 984 kB lesz a lemezkapacitás. Ha valaki rendelkezik HD-s meghajtóval, akkor 1.88/1.92 MB lesz a highdensity.device-szal elérhető lemezkapacitás.

A freeware program használatához OS2.0+ rendszerre van szükség.

SetIDRetry 37.1

Kevesebb próbálkozás

Ha egyszerre próbálunk pc és diskspare formázású lemezeket kezelni, akkor a rendszer 3 alkalommal próbálja pc-s és 3 alkalommal diskspare formázású lemezként azonosítani a nem AmigaDOS formátumú lemezeket.

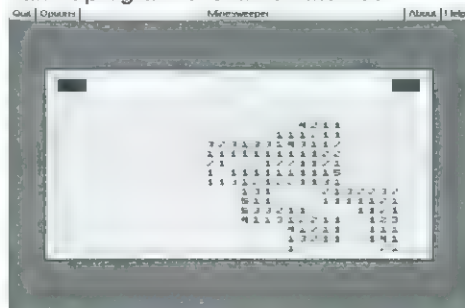
Ha már nagyon zavar bennünket a drive próbálkozása, meggyorsíthatjuk a folyamatot. Az OS 2.0+-t igénylő Public Domain segédprogram segítségével minden egységre (DF0-3) külön-külön megadhatjuk a kísérletek számát.

Bár a program dokumentációja itt-ott elég szűkszavú (és talán emiatt pontatlan is), a mellékelt C forráskód alapján a használat nem jelenthet problémát.

MineSweeper 2.0

Aknamezőn

A Windows 3.1 megjelenése óta széles körben terjednek az aknák. E témában ezúttal egy magyar szerző által AMOS-ban írt programról számolhatok be.



A pálya grafikája és a játék alatti egérkezelés teljesen megegyezik a Windows változatával. Eltér viszont az opciók beállításának módja, sőt rendelkezik egy az eredeti játékból és a korábbi átiratokból hiányzó szolgáltatással: a hanggal. A játék során ketyegés jelzi az idő múlását, valamint felrobbanásunkat is hangeffektus kíséri. Ha (még) nem ismernénk a játék szabályait, akkor az AmigaGuide formátumú help-ből segítséget kaphatunk.

A program teljes forráskóddal kerül terjesztésre.

PGP Amiga V2.3a

Titkosított adatforgalom

A nyilvános elektronikus rendszereket használók mindig szeretnék biztosak lenni abban, hogy illetéktelen nem képes elolvasni a másoknak írt leveleiket (küldött adataikat), ill. hogy senki se élhessen vissza azzal, hogy másnak adja ki magát (ezzel függ össze az is, hogy hogyan le-

het teljesen elektronikusan, ugyanakkor hitelesen aláírni valamilyen levelet, szerződést).

Az ún. nyilvános kulcsú titkosítási rendszerek lehetőséget adnak arra, hogy 'biztonságosan' kommunikáljunk másokkal anélkül, hogy előzetesen biztosított csatornán (esetleg személyesen) kicseréltük volna egymás közt a titkosítás kulcsát.

A Pretty Good Privacy (PGP) egy magas adatbiztonságú titkosító rendszer, mely lehetővé teszi, hogy valóban csak az olvashassa el a üzenetet, akinek valójában szól. A PGP rendszer egyesíti a nyilvános kulcsú titkosítást, a titkosítás előtti adattömörítést.

A nyilvános kulcsú rendszerekben két kulccsal történik a titkosítás: az egyik kulcs nyilvános - a címzett előzetesen közzétett kulcsával kell az üzenetet titkosítani, a másik kulcs titkos - ezzel tudja visszafejteni a címzett a neki szóló leveleket. Az elektronikus aláírás szintén lehetséges: a küldő saját titkos kulcsával titkosíthatja 'aláírását', ennek visszafejtése a korábban közzétett nyilvános kulcsával lehetséges.

A titkosító rendszer különböző platformokon létezik (Unix, VMS, MS-DOS stb.), így széleskörű használatának nincs különösebb akadálya, legfeljebb az, hogy az Amigás változat felhasználói felülete nem nyújt semmilyen rendszer specifikus támogatást (GUI, elterjedt programok támogatása).

LhADir 1.7

Az intelligens Opus

A Directory Opus-hoz írt Public Domain ARexx makro lehetővé teszi, hogy az LhA-val tömörített file-ok tartalmát az Opus egy normál könyvtárhoz hasonlóan jelenítse meg. Lehetőség van az archív file könyvtárszerkezetében mozogni, megjeleníteni (olvasni, lejátszani stb.) file-okat, törölni, ill. hozzáadni file-okat a Delete, ill. Copy vagy Move segítségével.

A program a működéséhez használt ideiglenes file-okat a T: logikai egységen hozza létre, ezért használatához megfelelő mennyiségű szabad RAM-ra (ill. esetleg hard disk kapacitásra) van szükség.

(JOCO)

IMAGINE ROVAT

Ne lepődj meg, Kedves Olvasó, hogy nem találsz az újságban a megszokott Imagine rovatot, nem szűnt meg, csak kibővült. Eredeti formájában már nem volt igazán értelme, hiszen azok számára, akiket érdekel a program kezelése, rég megjelent egy könyv a "3D grafika Amigán és PC-n" sorozatban, Imagine I. címmel. A rovat havi két oldalnyi terjedelmét nem szeretném alapvető dolgok megtárgyalására fordítani, hanem érdekes eljárásokat, trükköket, felhasználási lehetőségeket, más, kapcsolódó programokat mutatnék be, nem csak Imagine híveknél. Foglalkozni szeretnék a Real 3D-val is, hisz az Imagine és a LightWave mellett ez a legnépszerűbb modellező program. Nem akarok vitába szállni a LW híveivel, de a Real legalább olyan jó, csak sokan nem tudják igazán mire is képes. A sötét foltok felszámolásában próbálok segíteni itt, és az előkészítés alatt lévő, e témájú könyvemben, amely még a nyáron kapható lesz. Kiadásának pontos dátuma és ára még nem ismert, ezért a megrendelésekkel várjatok. Előzetesként csak annyi, idáig több mint 400 kilobájt begépett szöveg várja sorsának további alakulását.

A könyvről jut eszembe, kaptam olyan híreket, miszerint az Imagine könyvet a 768 Ft-os ár helyett, bizonyos üzletek jóval magasabb, 850-900 Ft-ért értékesítik, leragasztva az eredeti árat. Mivel a könyv szabadárú termék, ezért jogilag ez nem kifogásolható, erkölcsileg azonban igen. Cégem tisztos terjesztői jutalékot ad az eredeti árból, ezért annak önkényes emelését nem tartom etikusnak, ezek a terjesztők esetleg a következőkben kimaradnak a szállításból. Mindenkinek csak annyit tudok javasolni, ott vegye meg, ahol eredeti áron találja, vagy egy rózsaszín utalványon rendelje meg közvetlenül a kiadótól. Hogy még a feladáskor lerovandó ötvenes se emelje az árat, ezentúl csak 718 Ft-ot küldjete!

Cím: AURUM DTP Stúdió, 5430 Tisza-földvár, Őszdó Fő út 64.

Más, idén július 15-23 között a Velencei-tónál megrendezésre kerül a GURU-RÚNA tábor. Lesz vidámság, móka, s kacagás, ray-tracing éjjel nappal, előadások és kérdezz felelek. Személyesen is találkozhatunk, kérdéseket tehetek fel Gaborcának és nekem ebben a témában (és másban is). A részvétel mindenkinek kötelező!

Most pedig a mai téma, készítsünk egy hasonló animációt, mint ami a Mini-Klip-Mix-ben látható, amikor a kamera megy egy drótváz as alagútban, az alagúton kívül pedig egy kóladoboz illegeti magát. A célom ezzel nem a reklám leutánzása. Hanem annak bemutatása, hogyan lehet az Imagine-ben a drótváz as ábrázolást kombinálni a Scanline-nal.

Először hozzunk létre egy utat, amellyel majd meghatározzuk az alagutat és a kamera mozgáspályáját. A Detail editorban, a felülnézetben készíts négy Axis-t, kereszt alakban. Jelöld ki a tengelyeket az óramutató járása szerinti sorrendben, majd használd az Objects menü Make Closed Path pontját, ezzel létrehozunk egy kanyargós utat. Edit Path módban forgasd el úgy a tengelyeit, hogy ne legyen az úton éles kanyar. A későbbiek során még szükség lesz rá, ezért mentsd ki.

Most készíts egy disk primitívet 10 szekcióból, majd töröld le a középső pontját. Az így létrejövő kör lesz az alagút keresztmetszete, arányosítsd a méretét az útéhoz. Nyomd ki a körvonalat az út mentén legalább 30 szekcióval. Ne feledkezz el az Align Y to Path bekapcsolásáról! Ments ki az alagutat is.

Végül hozz létre néhány tárgyat, amelyeket majd az alagúton kívül fogunk használni.

Ha minden megvan, lépj át az Action editorba. Állítsd be az animáció hosszát 200 egységre, majd töltsd be az utat és az alagutat. Töröld le a kamera pozíció jelét és állítsd be helyette a Follow Path-t az 1-100 kockák közé. Töröld le az Align jelet is, ezt pedig állítsd be Align to Path-ra, a teljes animációs hosszra. Mentsd ki a változtatásokat és lépj át a Stage editorba, készítsd el az előzetes animációt az első száz kockáról. A kamera végigmegy az alagútban, de a folytonos kanyargás miatt mindig csak a falat látjuk. (Ha a kamera által közvetített kép túl közelről, vagy épp túl messziről mutatná az alagutat, a kamera méretének állításával korrigálhatsz.) Egy trükkel vegyük rá a kamerát, hogy mindig előbbre figyeljen az úton. Hozz létre egy Axist, amelyik az 1-100 kockák között követi az utat, majd állítsd be, hogy a 101-200 kockák között is ezt tegye, vagyis a 200 kocka alatt kétszer kerüljön az úton. Állítsd be a kamera Follow Path infóját a 10-110 kockák közé, az Alignment-jét pedig Track to Objec-re, hogy az előbb létrehozott tengelyt figyelje. Ezzel elértük,

hogy a kamera mindig előre tekint. Minél később kezdődik a kamera mozgása, annál nagyobb a tengely előnye, tehát annál inkább előretekint a kamera. A beállított 200 kockából minket csak 100 érdekel, ennyi idő alatt tesz egy kört a kamera az alagútban. Ha jónak találsz a beállítást, lépj át a Project editorba és nyiss egy alprojectet, wire-frame rendering methoddal. A képformátumot állítsd HAM-re. Ez azért szükséges, mert így a drótváz as kép annak ellenére, hogy fekete-fehér lesz, a képfájl színesnek minősül, aminek majd a későbbiekben látjuk hasznát.

Ha minden kész, számoldtasd ki azt a 100 képkockát, amelyiken a kamera tesz egy kört az alagútban.

Számolás után lépj vissza az Actionba és töltsd be azokat a tárgyakat, amelyek az alagúton kívül lesznek. Töröld le az alagutat, és adj fényforrást a scénéhez. Lépj át a Stage editorba és állítsd be az újonnan betöltött tárgyakat, de az úthoz, a kamerához és a lámpákhoz ne nyúlj!

Ha kész, vissza a Project editorba. Nyiss egy új altervet, ebben kapcsolj át scanline-ra és ha gondold, válts át 24 bites képekre. A képméretet hagyd úgy, mint az előbb. Számoldtasd ki ezeket a képeket is.

A számolás befejeztével lesz két képso-rozatunk. A scanline-ban készültek lesznek a hátterek, a wireframe-ben készültek pedig az előterek. Nincs más dolgunk, mint összerakni a képpárokat, hogy az előtér hátterében a háttérkép látszódjon. Azért kellett az előtérnek HAM-ban készülni, mert ellenkező esetben gray képet készített volna a program, amit csak nagy nehézségek árán tudtunk volna összerakni a színes háttérképpel.

Mielőtt nekiugranál a feladat manuális megoldásának, jusson eszedbe, hogy rég feltalálták az ARexx-et, amit pont ilyen esetek automatizálására találtak ki. Töltsd be a kedvenc szövegszerkesztődet, majd pötyögdd be a következő programot:




```

/* */
parse arg background foreground anim
startframe endframe stepframe

address 'ADPro'
LFORMAT 'UNIVERSAL' * loadformatum be-
állítás *
SFORMAT 'ANIM' * saveformatum beállí-
tása */
PSTATUS 'UNLOCKED' /* palettatrogzítás
feloldása */

do fr= startframe to endframe-1 by
stepframe * ciklus */
  nevez(background)
  say fr'. háttér betölté-
se.....' name LOAD name /*
háttérbetöltés Replace módban */
  if RC ~=0 then do
    say 'Hiba! A ' fr'. háttérkép nem
    betölthető!'
    exit
  end
  nevez(foreground)
  say fr'. előtér betöltése.....'
  name
  LOAD name 0 0 100 0 0 0 /* előtérbetöl-
  tés Composition módban *,
  if RC ~=0 then do
    say 'Hiba! A ' fr'. előtérkép nem
    betölthető!'
    exit
  end

EXECUTE * rendering az előre beállí-
tott paraméterekkel *

SAVE anim IMAGE APPEND /* hozzáfűzés az
animációhoz *
if RC ~=0 then do
  say 'Hiba! A ' fr'. képkocka nem
  kimenthető!'
  exit
end

if fr=startframe then do /* ha ez volt
az első kocka */
  PSTATUS 'LOCKED' /* paletta rögzí-
tés */
  say 'Paletta rögzítve'
  end
end

fr=endframe

nevez(background)
say 'Utolsó háttérkép betöltése'
LOAD name
  if RC ~=0 then do
    say 'Hiba! A ' fr'. háttér-
    kép nem betölthető!'
    exit

```

```

end
nevez(foreground)
say 'Utolsó előtérkép betöltése'
LOAD name 0 0 100 0 0 0
  if RC ~=0 then do
    say 'Hiba! A ' fr'. előtér-
    kép nem betölthető!'
    exit
  end
end

EXECUTE

SAVE anim IMAGE WRAPUP /* animáció le-
zárása */

say 'Animáció kész'

PSTATUS 'UNLOCKED' /* palettakioldás
későbbi műveletekre */
say 'Paletta kioldva'
exit /* itt a vége, fuss el véle */

nevez: /* sorszám kiterjesztés hozzá-
adása a névhez */
arg name
name =name'.0000'
name =delstr(name, length(name)-
length(fr)+1)||fr
return name

```

Mentsd ki a scriptet a REXX: könyvtárba, mondjuk **összerak.rexx** néven.

A programból az egyszerűség miatt ki-hagytam az ellenőrző műveleteket és az egyéb beállításokat. A script futtatása előtt indítsd el az ADPro-t, állítsd be a kívánt render screen-t és felbontást, majd nyiss egy Shell ablakot, az AREXX programot innen futtatjuk. Írd be:

rx osszerak.rexx matter előtér animáció
kezdőframe utolsóframe lépésköz
A parancssorban az egyes elemek a kö-
vetkezők:

háttér - a háttérkép elérési útvonala és neve, sorszámkiterjesztés nélkül, pl.
data:alagút.imp/scanline.pix/pic

előtér - az előtérkép elérési útvonala és neve, sorszámkiterjesztés nélkül
animáció - a készítenő animáció útvo-
nala és neve

kezdőframe, utolsóframe - az első és az utolsó képkocka száma, például 10 109
lépésköz - lépésköz az egyes kockák kö-
zött, a végleges animációnál 1.

Az egyes paramétereket szóközzel vá-
laszd el. Ha mindent jól csináltál, hátra-
dólhatsz a székben, néhány perc múlva
kész a mű.

És most egy friss hír, épp most installál-
tam fel az Imagine 3.0-t a gépemre. Igen,
ez a végleges változat és nem a 2.9-es
előzetes. Mivel a hely is fogy, az idő is

szorít, most csak röviden írok erről a
programról. A jövő hónapban az összes
helyet ennek szánom.

Az Imagine új változatában van néhány
hasznos újdonság a 2.9-hez képest. A
textúraáradat tovább nőtt, újabb érdekes
mintázatokkal egészült ki a gyűjtemény.
Megjelent két új textúra típus, a Light és
az Anim. Előbbi fényforrásszerűvé teszi a
tárgyat, utóbbi animálódik. Jónak ígérke-
zik közülük az esőt utánozó textúra, ezzel
tényleg esik az eső.

A 3.0 már tudja a skeleton kontroll-t, de
még nem találtam meg a beígért kinema-
tikai modult, persze lehet, hogy van benne,
erről egy hónap múlva bővebben.

Az első, amit kipróbáltam, az egy sebes-
ségteszt. Kellemesen csalódtam, míg a
2.9 egyáltalán nem gyorsult a 2.0-hoz ké-
pest, addig ez a változat kb. kétszeres
sebességnövekedést mutat. Ez igazán
ráfért már a jó öregre, igencsak lomhának
mutatkozott az utóbbi időben. Persze
még így sem éri el a LightWave sebessé-
gét, de azért már jó.

A Spline editor néhány hibája ki lett javít-
va, ez a változat már jól kezelhető, meg-
bízhatóan működik. A 2.9 sokat rakoncát-
lankodott ennek használatakor.

Sajnos itt a cikkzárta, nincs idő a részle-
tesebb átvizsgálásra.

Végezetül a szubjektív véleményem: bár
a program kétségtelenül többet tud, mint
amit a 2.9 sejtetni engedett, még így is
sokkal többet vártam. Nem rossz, de nem
is túl jó. Mindenesetre használni fogom a
munkám során, mert van benne néhány
dolog, ami egész jól sikerült, de nem ez
lesz az elsősorú kedvenc. Amatőr fel-
használásra viszont bátran ajánlhatom
mindenkinek. Akik jártasak a 2.0 kezelé-
sében, azok könnyen elboldogulnak majd
vele. A koncepció, a program felépítése,
gondolkodásmódja a régi.

Az utolsó válasz megelőzés sokak kérdé-
sére, rövidesen elkészítem az Imagine
3.0-ról szóló könyvemet, mint ahogy ezt
többször ígértem, de előbb befejezem a
Real 3D-t. Majd megpróbálok igyekezni,
hogy ne kelljen sokáig várnotok.

Aurum



MIKRO

A Kecskeméti Műszaki
Áruház emeletén várjuk
önöket üzletünkben.

ATARI

ATARI 520 STFM
Monochrome monitor
LYNX II videojáték
7800-as videojáték

SEGA

MEGA DRIVE II
MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
Játékkazetták
SEGA Controlpad

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és
folyóiratok, disk box-ok széles választékban!

6000 Kecskemét, Rákóczi út 4. (emeleten)
Tel./Fax.: (06)76-328-941



Computer Garázs BT

4029 Debrecen, Lorántffy u. 2.
Tel./Fax: (52) 348-104

AdLib hangkártya	2 080
Sound Blaster 2.0 + software	5 520
UltraSound sztereo MIDI hangkártya	19 120
Warrior 5 joystick (QuickShot)	1 120

486DX-40 MHz, 3 VL Bus (256k cache)	37 520
486DLC-40 MHz alaplap (128k cache)	15 600
Quantum 120 MB winch. (2 év gar.)	19 920
Sony CD-ROM (double) + kártya	21 520

Boltunkban megvásárolható CD lemezek:

Rebel Assault	Megarace
The 7th Guest	Journeyman Pr.
Dracula	Man Enough
Dark Sun (AD&D)	Return to Zork
Return of the Phantom	Hell Cab
Iron Helix	Quantum Gate
Ravenloft (AD&D)	Critical Path
Mad Mog McCree	és még egy csomó új!

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak.

Kelet-Magyarországon egyedülálló!!!

Szerepjátékok: AD&D, STAR WARS, stb.
Boxed Set-ek, szabálykönyvek, dobókockák,
kalandmodulok, szakfolyóiratok és KLUBELET!

PARKOLJ LE NÁLUNK!

Ready Computers Kft.

Budapest V., Vadász utca 36.

Tel: 131-0518

Üzletünk szombaton is
nyitva: 8-12-ig!

Pécs: 72/311-341

Győr: 96/311-615

Szolnok: 56/374-866

Miskolc: 46/411-174

Debrecen: 52/349-844

IIT 387 DX40 MHz Cooprocesszor
2.792Ft

386 DX40 8k CACHE	8992Ft	1 MB simm	3.792Ft
386 DX40 128k CACHE	9.840Ft	486 DX 256k C. 3LB	9.720Ft
486 DX16-50 128kB, 2LB	8.796Ft	486 SXL 40 128k C.	16.096Ft

BABY ház + táp ledkijelzővel 4.096Ft

SONY CDU 33-01 duplasebességű belső CD-ROM meghajtó vezérlő kártyával
18.200Ft

AT 386 DX 40 4MB RAM 1.2 FDD, 270 HDD, BABY ház
14" SVGA color monitor : 93.246Ft

SAMSUNG termékek!

14" SVGA Mon 31.200Ft, 1.2FDD 4.800Ft
250 MB HDD 24.080Ft, 340MB HDD 29.800Ft
Viszonteladói árainkról érdeklődjön üzleteinkben!

ADLIB:1.896Ft SOUND BLASTER 2.0 k.:4.496Ft SOUND BLASTER PRO k.:7.496Ft

MEGRENDELÉSRE: 586 PENTIUM 66MHz
512kB Cache, VESA Local Bus, OPTI CHIP SET
119.992Ft

Üzletünkben megvásárolhatja, vagy rövid szállítási határidővel megrendelheti a kiváló
minőségű Hewlett Packard és EPSON nyomtatókat és scannereket is.

Áraink a 25%-os ÁFA-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak.



HIGGYEN
A SAJÁT SZEMÉNEK!

"A hónap CD-ROM-ja"
már hazánkban is kapható!

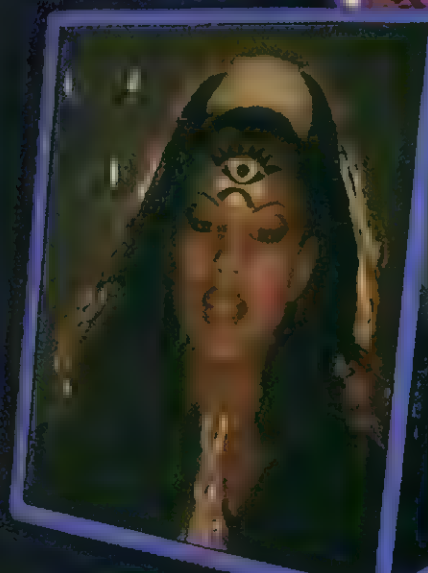
- A német, az osztrák és a svájci eladási listák éllovasa!
- Havonta több, mint **500**, szakemberek által válogatott, vadonatúj Shareware egyetlen CD-n!
- 8 témakör: játék, multimédia, Windows-alkalmazások, aktuális vírusölők, programozás, Utility-k, üzleti programok, egyéb (pl. BBS, Morph, TTF, WAW).



CD-ROM - JÚNIUS
Csak 2999 Ft + 250 Ft postaköltség
Megrendelhető a következő címen:
"CD-ROM", 9401 Sopron, Pf. 360

CARPE DIEM

ÉLJ A MÁNAK



SZÜLETIK JÚLIUS 4-ÉN!
KAZETTÁN ÉS CD-N

A SONY MUSIC BEMUTATJA A VALHALLA RECORDS PRODUKCIÓJÁT
BENDA GERGŐ – FUNNAH FANNY – EROS ATTILA
CARPE DIEM – ÉLJ A MÁNAK
PRODUCER MARJAI CSABA EXECUTIVE PRODUCER NOVÁK CSANÁD
MANAGEMENT VALHALLA RECORDS (182-0430)



Sony Music

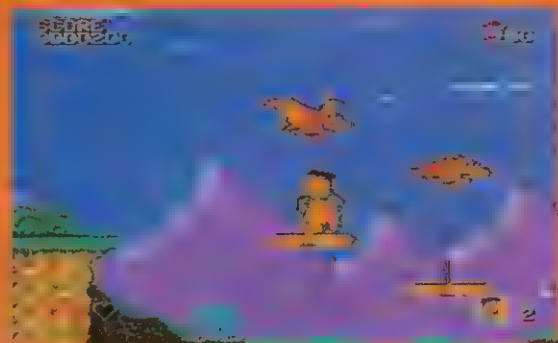


THE FLINTSTONES



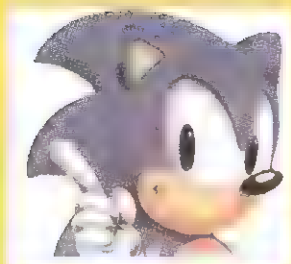
Utazzunk egy kicsit vissza az időben! Mondjuk a kőkorszakig. Hogy miért pont addig? Merthogy -biztos, ami biztos- ott már vannak ismerőseink. Ki ne emlékezne Frédire és Bénire, no meg az ő Wilmájukra és Irmájukra és két kis bugyogóban tipegő gyerekükre. Feledhetetlenek az egész családjukkal és környezetükkel együtt. A SEGA segítségével ismét találkozhatunk velük és -ellenségeinket leszámítva- varázslatosan kedves világukkal. Az első pályán Frédi kezébe kapja univerzális bunkóját (lehet vele ütni-vágni, csapkodni) és jellegzetes járásával elindul felkutatni Wilma nyakláncát. Nemigen van más lehetősége, miután felesége kétségbeesetten újságolta el neki ékszere eltűnését. Hősünk -jó férj lévén- minden erejét latba vetve -és nem sejtve mennyi meglepetés vár rá- nekilődul hosszú útjának. Mivel a kőkorszak viszontagságai között nevelkedett, holmi sziklamászás, szakadékok feletti himbálódzás, néhány ellenség (pl. vaddisznó) lebunkóztatása, meg sem kottyán számára. Bár csillagokat gyűjt és lufikat szétdur-

rantva energiát vagy akár plusz életet is találhat, mégis várnak rá igencsak nagy odafigyelést, gyorsaságot és ügyességet igénylő feladatok. Egyszer csak az óceánban találja magát, de mázlija van, mert az egyik hal haláli rendes; elszállítja a szárazföldre. Ott azonban már várja egy másik hal, aki hallatlanul hatásos haditervet vet haladéktalanul hatba (bocsi: latba) ellene. Szegény Frédink fut, szalad, ugrik, suhintgat a bunkójával a kis halakra, lufikra, és közben omlik a lába alatt a talaj. Csórikám, ha ezt túléli ..., továbbhaladva akár egy pöttös tojásra is rábukkanhat. A megfelelő módon fel is használja valamire. (Na, vajon mire? Neml, kivételesen nem készít belőle rántottát.) Néhány -madarak által mozgatott- lift túl gyorsan szállít felfelé (pedig sem Frédi sem én nem láttunk rajta "EXPRESS" feliratot), így ha nem ugrik le róla időben kőkorszaki szakink, akkor még élve a mennyekbe kerülhet. Ellenkező esetben rengeteg gyűjtögetni valót talál. Gyűjtöget, gyűjtöget, gyűjtöget ... és ekkor (mint derült égből a villámcsapás) egy nagy földfúró madár támadja meg. Mit ad Isten! -tőle kell visszaszereznie imádott felesége nyakékét, amiért persze meg is fogja kapni jutalmát. A második pályán Frédi víz alatt úszkál, rákokkal és halakkal küzd meg. Az óceán mélységéből persze a medúzák sem hiányozhatnak. Ezt nem ússza meg szárazon! A harmadik pályán kicsi, fából készült -és saját maga által hajtott (ennek módja a minél gyorsabb futás)- Suzuki Vitara-val száguldozik és ugrál a szakadékok felett. Kedves kis játék! A zene is beleillik a képbe; márcsak azért is, mert Frédi, ha unatkozik, szívesen járja rá bunkós táncát (bizonyára innen ered korunk ún. "üveges" tánca is). Sok



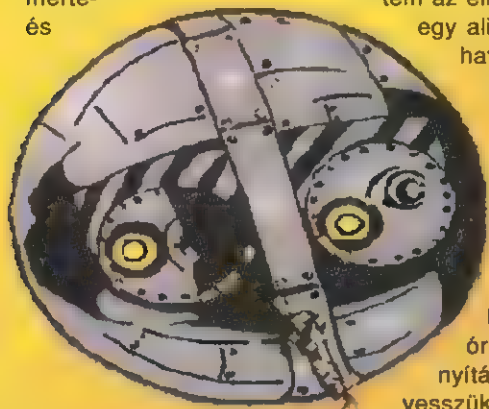
poént találsz majd a programban. Engem lenyűgözött Frédi tökéletes grafikája. Az arcáról minden pillanatnyi érzelmét le tudod olvasni. Végül egy pár szót az irányításról. A játék elején meglepetten tapasztalod, hogy nem tudsz felugrani a sziklára. Ez is a game jó kidolgozásáról tanúskodik. Figyelj, sűgok!: nyomd meg az irányítókerecsent JOBBRA és FEL, közben a 'C' gombot, mindezt egyszerre. Ugyanezt a mászási technikát lefelé is alkalmazhatod, de gyorsabb, ha egyszerűen leugrasz. Némelyik szakadékba érdemes belepottyanni, lehet hogy találsz lent csillagot és egy gumiasztalról vissza tudsz ugrani. Hogy melyek ezek a helyek, azt már nem árulom el, nekem is jó pár életembe került kikísérletezni. Ha nem boldogulsz ellenségeiddel, válaszd ki az OPTION menüben a (EASY) könnyű fokozatot, igaz, az kevésbé izgalmas!

No-Mi?

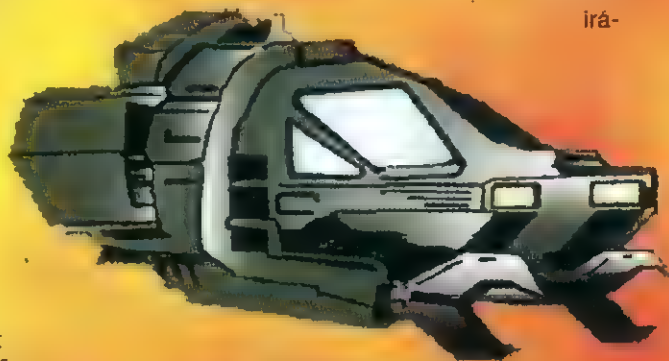


Sewer Shark

A mostani számban egy olyan játékot szeretnék ismertetni, ami egyre népszerűbb a SEGA Mega CD tulajdonosok körében. Ha azt mondom, hogy Digital Pictures Inc., akkor mindenki ráismer a gyártóra, hiszen olyan játékokat adtak ki Night Trap, vagy a Ground Zero Texas. Mint teljesen digitalizált képekből álló játékról van szó. Sajnos sokan idegenkednek az irányítása. Ezt a tévhitet szeretném eloszlatni, és remélem, sokaknak sikerül igen jó lövöldözős játékhöz. A '90-es évek végén járunk. Solar City, Amerika egyik nagyvárosának csatorna rendszerében megdöbbentő dolgok történnek. Furcsa állatok lepik el a járatokat, és komoly gondokat okoznak a zavartalan üzemeltetésben. A csatorna tisztítását végző emberek közül megmagyarázhatatlan módon tűnnek el néhányan, még egy kis nyom sem marad utánuk. A város vezetése létrehozott egy különlegesen kiképzett, és a legmodernebb eszközökkel felszerelt elhárítóegységet. A fedőnevük: Csatornacápa. Eleinte sokan voltak, majd egy igen erős szakos főnök egyre nagyobb létszámmal csökkentette az állományt. Akik szolgálatban maradtak azok közül is sokan életüket veszítették. Mostanra csak ketten maradtak. Fedőnevük Falco, illetve Ghost. Két úrhajószerű járművel őráratoznak, és irtják a betolakodókat. A játék célja, ezektől a furcsa állatoktól megtisztítani a csatornarend-
merte-
és



és szert.(A mi feladatunk a Dogmeat nevű járgány irányítása.) Úgy érzem, itt néhány szóban nem árt ha is-
tem az ellenfeleket. A legnagyobb létszámban előforduló állatok a Paligátorok. Ezek egy patkány
egy aligátor kereszteződéséből születtek?!?!??? A következő állatfaj a denevérek. Találkoz-
hatunk még óriási skorpióval, hatalmas vakonddal. Néha igen nagy kiterjedésű, magából
lángokat kibocsátó golyó formájú valami repül velünk szembe. Hogy ez mi lehet, még
sajnos nem sikerült megállapítanom. És most lássuk magát a játékot. Egy igen jólsike-
rült introból megtudhatjuk mi a célunk, kik az ellenfelek. Beszállunk a gépbe, és irány a
csatorna. Szerencsére nem vagyunk teljesen egyedül. Velünk egy időben a FALCO
hívójelű gép is járőrözésre indul. Sajnos nem sok ideig élvezhetjük segítő útmutatása-
it, mivel a kedves társunk hamarosan az örök vadászmezőkre kényszerül. Másik, az
előzőnél sokkal nagyobb segítség a Catfish nevű robotszem. Mindig előttünk jár, figyel
a járatot és megadja az előrehaladás-
koordinátákat. Most már igen sok
óra tettünk szert a játékról, de az
nyitás nélkül nem sok hasznát
vesszük. Hát lássuk a lényegét: A
runk mindig a következő három kanyaro-
dási irányt mondja be nekünk. Ezeket megjegyezve kell repülnünk.
Az irányokat órákban kapjuk meg. Three - három - JOBBRA, Six -
hat - LE, Nine - kilenc - BALRA, Twelve - tizenkettő - FEL . Mindig
csak a megadott irányokba repülünk (az első szinten egyszer hibáz-
hatunk, a többin egyszer sem). Amikor megkapjuk a repülési útvonal
következő koordinátáit, a műszerfal tetején is felvillannak a nyilak. Így
hát aki nem tud angolul, az is el tud játszani vele ... egy ideig. Sajnos
vannak olyan helyzetek, amikor csak szóban kapjuk meg az új irányokat
és a nyilak nem jeleznek semmit. Ilyenkor gyakran megjelenik a képernyőn
a már igen jól ismert GAME OVER felirat. A nyilakról kell még szólnom pár
szót. Mindegyik háromféle színű lehet. Zöld, sárga, piros. Ha a zöld színű,
akkor a lehetséges irányt mutatja. Sárgán világít akkor, amikor meg-
kapjuk az új koordinátákat, vagy a computerrel fixáltattuk a következő ka-
nyart. Nézzük hogyan tehetjük ezt meg. Ami-
kor felvillan a következő lehetséges
irány(zöld nyíl) és éppen arra kell
bekanyarodnunk, akkor nyom-
juk meg a kontrolpad 'B'
gombját, valamint az irányí-
tókeresztet a megfelelő
irányba. Ilyenkor az
irányjelző nyíl sárga szí-





nűvé válik. Ekkor már automatikusan bekanyarodunk. Ha piros nyíl villog folyamatosan, akkor valahol nagyon elrontottuk a kanyarodást, és rossz irányba repülünk. Ilyenkor egy teendőnk marad: kényelmesen hátradőlni egy karosszékben, és egy üveg jéghideg Coca-Cola társaságában várni a pár másodperc múlva bekövetkező felrobbanásunkat. Néha a videotelefonon megjelenik a főnökünk nem éppen szelíd képe (amint egy nagy tál spagettit fogyaszt jóízűen). Tele szájjal próbál minket rávenni arra, hogy adjuk fel a harcot és inkább menjünk fel a felszínre ahol süt a nap, gyönyörű a tenger, és mindenhol kaja, pia és nő hegyek vannak (fontossági sorrendben). A kontrolpad 'A' gombjával lövöldözhetünk kedvünkre. Az egyes szintek között ponthatárok vannak. Aki nem éri el a szükséges eredményt, nem léphet át a következő pályaszakaszra. Segítségül megadom, hogy az egyes állatok hány pontot érnek. Denevér: 200, paligátor: 500, skorpió: 2000, vakond: 20.000, tűzgolyó: 50.000. Sajnos menet közben rohamosan csökken az energiánk, amit a bal alsó sarokban láthatunk. Ezen a tényen még az is ront, hogy ha nem lövük ki az előttünk lévő állatot, az komoly sérüléseket okoz(-hat) a járműünkben. Ez szintén energiavesztéshez vezet. Néhány helyen lehetőségünk van az energiánk feltöltésére. Némelyik járat tetején (Igen kevés helyen!) egy nagy piros lámpa található.



Amelyik oldalán a lámpának egy zöld égő is világít (vagy jobb, vagy bal oldal), arra kanyarodjunk be azonnal. Ekkor egy energiátöltő csatornán suhanunk keresztül. A játék teljes végigjátszásához igen sok ügyességre, és nagyon jó reflexekre van szükség. Én csak azt tudom javasolni, mindenre löjetez ami mozog (lehetőleg mindet találjátok is el), hogy minél több pontot gyűjtsetek.



-Tom-

1. Eternal Champion
2. NBA Jam
3. Aladdin
4. General Chaos
5. Ferrari Grand Prix Ch.
6. Sonic 3
7. Lotus Esprit II
8. Turtles The Hyperstone
9. Cool Spot
10. Dracula

1. Jungle Book
2. Sonic Chaos
3. Desert Speedtrap
4. Asterix
5. Olympic Gold
6. Robocop Vs Terminator
7. Street Of Rage
8. Chuck Rock
9. Lemmings
10. GP Raiders

1. Sonic Chaos
2. Robocop Vs Terminator
3. Ecco The Dolphin
4. Desert Strike
5. Jungle Book
6. Mortal Combat
7. Street Of Rage II
8. Tom & Jerry The Movis
9. Deep Duck Trouble
10. Asterix

1. Ground Zero Texas
2. Sewer Shark
3. Microcosm
4. NHL Hockey '94
5. Night Trap
6. Jaguar JX220
7. Thunderhawk
8. Prince Of Persia
9. Sonic CD
10. Ecco The Dolphin

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

MORTAL COMBAT (MS): Véres küzdelem: Amikor megjelenik az ETICS képernyő, nyomjuk meg sorban a következő gombkombinációt 2, 1, 2, LE, FEL. A küzdelem során lehetőségünk van az ellenfél kivégzésére.

THE FLINTSTONES (MS): Pályaválasztás: A bejelentkező képnél nyomjuk meg sorban a következő gombkombinációt FEL, JOBB, JOBB, LE, LE, LE, BAL, BAL, BAL, BAL. Most indítsuk el a játékot. Pausáljuk le, majd nyomjuk meg egyszerre az 1-es és a 2-es gombokat. Nyomjuk meg mellé az irányítókeresztet a megfelelő irányba. FEL: 1-ES PÁLYA, JOBB: 2-ES PÁLYA, LE: 3-AS PÁLYA, BAL: 4-ES PÁLYA.

JAMES POND 2: ROBOCOD (MD): A bejelentkező képnél (amikor kiírja hogy nyomjuk meg a START gombot) tartuk lenyomva egyszerre a BALRA-LE, A és C gombokat. Ilyenkor megjelenik a pályaválasztó képernyő. Majd START.

SONIC THE HEDGEHOG (MD): Pályaválasztás: A bejelentkező képnél nyomjuk meg sorban FEL, LE, BAL, JOBB és A gombokat, majd a START-ot.

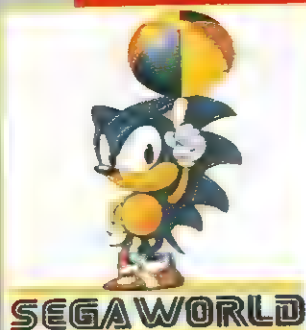
STREET OF RAGE (GG): Pályaválasztás: Lépünk be az OPTION menübe. A SOUND TEST-nél válasszuk ki a 11-es zenét és nyomjuk meg az 1-es, 2-es gombokat egyszerre. Válasszuk ki a pályát.

SONIC THE HEDGEHOG 2 (GG): Pályaválasztás: Amikor bemutatja a történetet, nyomjuk meg egyszerre a következő gombokat LE-BALRA, 1, 2, START. Tartuk lenyomva addig, ameddig nem halljuk meg a csilingelést. Most nyomjunk meg a START-ot.

NOVOTRADE 2C Kft.

SEGA

Mega Drive	13.400 Ft
kazetták	2.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	7.400 Ft
kazetták	2.650-8.500 Ft
Control Pad (Mega Drive)	2.990 Ft
Control Pad (Master System)	1.600 Ft



2C Kft.
Novotrade

ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	1.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír-tépe	370 Ft
Monitor Filterek	100-2400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Vásárlóknak árkedvezménybiztosítást!
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel: 140-2954 Fax: 131-5939

Számítógépek
TV-játékok
Szettek könyvek
Szoftverek
Alkatrészek

SEGA



ACOMP

Commodore Amiga 600	27992 Ft
Commodore Amiga 1200	38192 Ft
Commodore Amiga 200 Desktop D	47992 Ft
Commodore Amiga CD + 2 játék	31992 Ft
A600/1200-hoz Hard Disk	
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	231750 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	135200 Ft
+ 4 MByte RAM modul	22392 Ft
Commodore 1084s monitor	26993 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	5592 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	11192 Ft
Commodore datasette	2392 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18192 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	42392 Ft
SEGA MegaCD II. + Road Avenger	35192 Ft
SEGA Game Gear + Columns	11192 Ft
512 kB óras memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB óras chip bővítő A600-ba	6392 Ft
0.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	9592 Ft
1.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	13592 Ft
2.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	19192 Ft
4.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	30392 Ft
8.0 MB-os óras fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	15992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	344 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	344 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	120/632 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorlitter	992 Ft
Amiga Mag./Power Play írás számai (német)	392 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1592 Ft
NoName 3.5" DSDD/HD lemez	392/392 Ft

(BULK)	152 Ft
BASF 5.25" DSDD lemez	552 Ft
Maxell 5.25" 2HD lemez	792 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	552/792 Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552 Ft
Profex 3.5" DSDD/HD lemez (11 db)	472/632 Ft
Profex 5.25" DSDD lemez (11 db/form)	280 Ft
Action Replay MK VI-Pro (C64) + könyv	4720 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1592 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7992 Ft
Swiftly Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Trackball Amigához	2800 Ft
Mouse Pad	152 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2000 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5592 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	2800 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
3.5" Amiga slim külső drive	7492 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2392 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	47920 Ft
G.V.P. A1230-1150/00/4 + DPP - II	95920 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	11920 Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	159120 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2400 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

80386SX 40 MHz

386DX-40 MHz 8 kB Cache alaplap	8892 Ft
386DX-40 MHz 128 kB Cache (OPTI,AMI)	9832 Ft
386DX-40 MHz 128 kB Cache Vesa (OPTI)	2800 Ft
486SLC-33 MHz alaplap	8120 Ft
486SLC-40 MHz 128 kB Cache Vesa	16480 Ft
486DX-SX 256 kB Cache Vesa NoGPU	78712 Ft
Processzorok, koprocesszorok	
387DX-DLC-40 MHz koprocesszor	2792 Ft
486DLC-40 MHz TEXAS	8120 Ft
486DX-33 MHz processzor	18720 Ft
486DX-40 MHz processzor	21400 Ft
486DX2-50 MHz processzor	23540 Ft
486DX2-66 MHz processzor	38992 Ft
486DX4-100 MHz processzor	78880 Ft

Processzor-ventilátorok

Monitorok, Nyomtatók

14" Mono SVGA monitor	10480 Ft
14" SVGA (1024x768) monitor AXION	24160 Ft
HPDeskjet / HPDeskjet 500C	33992/46800 Ft
FDD, CD-ROM, Keyboard, Mouse, Hangkártyák	
1.2 MB FDD / 1.44 MB FDD	4792/3792 Ft
Sony / Goldstar CD-ROM dupla seb.	18880/17552 Ft
101 gombos angol keyboard	1800 Ft
ACOMP mouse / True mouse + pad	532/1592 Ft
AdLib hangkártya / Sound Blaster 2.0	2000/6792 Ft
Sound Blaster Pro-2 / 16 Basic (eredeti)	9592/12392 Ft
Sound Blaster 16 ASP / 32 AWE (eredeti)	21592/34392 Ft

Számítógépházak, I/O kártyák

Babyház, Mini / Midi / Nagytorony	4088/5700/6992 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G	1176 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA	1760 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3000 Ft
Realtek VGA kártya 512 kB RAM	4280 Ft
TVGA 8900 0 MB RAM	2560 Ft
TVGA 8900 512 kB RAM	5024 Ft
WD VGA, 1 MB RAM, True color, VESA Loc.	9992 Ft
RAMok, winchester	
256 kB/1 MB/4 MB SIMM modul	1296/3784/16280 Ft
210 MB/240 MB	106.503, 106.503, 115.455, 126.289]
a[70.0169, 19.9831, 0,45]B/340 MB	Hard
21400/22312/26750 Ft	Disk

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax: 251-2385

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: Fax: 149-6165

1191 Budapest, Katika utca 9., Tel.: 280-4267, Fax: 177-9419

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

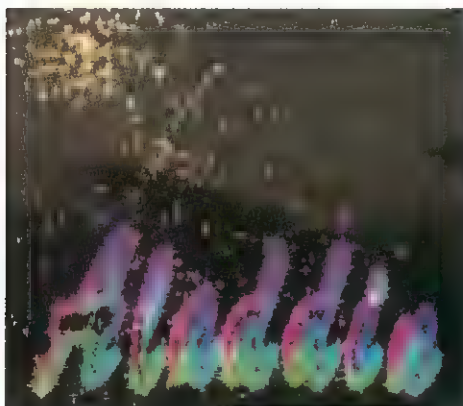
Áraink az 1. év garanciát ígen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

Több mint 50 CD³² program,
több mint 70 SEGA MEGADRIVE
és SEGA GAME GEAR program

Fountain Új Aladdin!

Az Aladdin 4D - 3D modellező és animációs program új változata jelent meg 3.2-es verziószámmal. Az Amerikában népszerű program most már képes ún. "particle" - részecske animációra is. Az új modul neve Fountain, és igen sajátos módon valószínűsíti meg a részecske animációt. Csakúgy mint a program igen érdekes gáz-, köd-, és csillanásmodellező része, ez is IFF és JPEG képeket használ fel az egyedi kinézet érdekében. A megadott képeket különbözőképpen torzítva illeszti be a 3D-s animációba, ezzel gázfelhő és egyéb hatást keltve. A Fountain most lehetőséget ad ezeknek az objektumoknak a sokszorozására, mozgásuk, viselkedésük időbeli meghatározására. Könnyedén létrehozhatjuk pl. tűzijáték, lángcsóva és egyéb nehezen modellezhető jelenségek látványát.



Video Toaster Flyer Már repül is!

Az amerikai NewTEK a Video Toaster forgalmazója végre bejelentette digitális non-linear vágórendszerét, amelyet a hagyományokhoz hűen valami teljesen idétlen névre kereszteltek: ez a Flyer (repülő). A Video Toaster Flyer-t a tavaszi NAB (National Association of Broadcasters) kiállításon mutatták be először a nagyközönségnek - a híre azonban már jóval megelőzte az új szerkezetet. A Flyer ké-

pes valós idejű digitalizálásra, a merevlemezben tárolt video anyag vágására, majd a vágott anyag valós idejű visszajátztására. A video mellett több CD minőségű hangszó is rendelkezésre áll. A Flyer természetesen együttműködik a Video Toaster-rel, a vágásoknál, átúsztatásoknál felhasználhatók annak trükkjei.

A Flyer lelke a VTASC (Video Toaster Adaptive Statistical Coding) valós idejű nagyfelbontású video tömörítő eljárás, amelyet a NewTEK fejlesztett ki, és állítása szerint mentes a JPEG tömörítés hibáitól.

A Flyer ára \$4000 körül várható, használatához azonban szükség van még egy legalább 1 GB méretű gyors háttértárolóra is.

Szállítási határidő: 1994 ősz.

Sanyo VCR Animátoroknak!

A Sanyo új professzionális S-VHS videomagnója különösen jó vétel a számítógépes animációval foglalkozók számára. A GVR-S950 nevet viselő szerkezet minden tud amit egy profi S-VHS rekorder + megtalálható benne egy 'single frame controller'. Ennek segítségével egyszerű RS232-es porton keresztül vezérelhetjük a berendezést, akár kockánként való rögzítéshez is. A magnóhoz Amiga meghajtóprogramot is mellékelnek, amelynek segítségével az Imagine és a LightWave automatikusan kockánként rögzíti a kiszámolt animációkat. A csomaghoz tartozik még egy RS232 kábel is.

A VCR ára \$2500 körül mozog.

Raptor Bye bye Screamer!

A NewTEK megszüntette nagy port kavart hardvere, a Screamer gyártását, amely a LightWave leképezését gyorsította meg

4 db R4400-as RISC processzor segítségével. A döntés oka: a beharangozott \$10.000 ár memória nélkül értendő, egy használható konfigurációhoz legalább még egyszer ekkora befektetésre van szükség - valamint a Screamer nem hozta meg a LightWave számára a reklámozott 40x-es gyorsulást.

A NewTEK okulva a Screamer hibáiból egy új szerkezetet jelentett be, amelyet a Desk Station Technology-val közösen fejlesztettek, ez a Raptor. A Raptor alapkiépítésben 2 db 150 MHz-es R4400-as RISC processzort tartalmaz és 128 MB RAM-ot. Ebben a kiépítésben 10x-es leképzési sebességet biztosít a LightWave számára egy Amiga 4000-eshez képest. Az ár is mérsékeltebb mint a (működőképes) Screamer-é: \$15.000 az alapkiépítés (2 processzor, 128 MB RAM).

X-Calibur Gyorsabb

Az X-Calibur egy új, kompromisszumok nélküli CPU kártya az Amiga 4000-es gépekhez. A kártyán helyet kapott a 25 MHz-es 68040-es processzor mellett 128 MB RAM hely, amelyet 72 lábú SIMM modulokkal tölthetünk fel. A kártya érdekessége az, hogy egy 25 MHz-es processzorral kb. kétszeres teljesítményre képes egy alapkiépítésű Amiga 4000-eshez képest. Az X-Calibur ezt a 4x saját RAM elérési sebességének köszönheti: támogatja a 'burst' módot és 64 bites 'interleaved' rendszerbe szervezi a RAM-ot. Külön öröm, hogy az alaplapon található Fast RAM modulok minden probléma nélkül felhasználhatók a kártyán, induláskor nem kell rögtön beruházni (speciális) drága RAM modulokba.

A 25 MHz-es változat ára £500 körül várható Angliában. Tervezés alatt állnak a 33 MHz-es és 40 MHz-es változatok, valamint a 68060-as verzió is.

Várható megjelenés: 1994 nyár.

Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMO LOG A

majd a sztereó hangcsatornákkal felszerelt STe-re is átkerült ez a "láz", jelentek meg egymásra a különféle intrók, ki ne emlékezne a Tex (Big Demo I/II), Care Bears, Bladerunners, Respectables, Lost Boys (Oh Crickey..) által megjelentetett nagyszerű alkotásokra. Ezek nagy része még igen egyszerű volt, soundchip zene, scroll, és még néhány apróság jellemezte őket. Az igazi változást a Falcon megjelenése hozta. Először csak rövidebb, inkább "tanulmány" jellegű intrók (Termfin, Speeder, Flight 1/2/3, Paragon), nagyra nőtt ST-démók jelentek meg, itt kezdték megismerni az új lehetőségeket (TrueColor, DSP, 8 csatorna hang), ennek köszönhetően születtek meg a valósidejű Mandelbrot-zoomerek, lite-source vektorok, rotatting zooming texture mappek, és még hasonpaci ínycsikéségek. Ez a robbanásszerű fejlődés aztán erősen vissza is hatott a kisebb Atarikra is (Froggies Over The Fence). Ne több szót, következék a demológia á la Atari!

E.K.O./Papa Was A Bladerunner

A francia csapat eddigi munkáit rövid anyagok, ámde kiváló 68030/DSP kód, zene jellemzi, értői a Falconnak. Legutóbbi munkájuk, a Papa Was A Bladerunner sem marad el a várakozásoktól. Dotokból kialakuló címképpel indít a demó, melyet egy jól eltalált hangeffektus tesz hatásossá. Az

Mélységes hódolatom minden kedves Olvasónak... ööööö, oké, oké, máris megmagyarázom, mi ez a sok színes pic, hol az Atari fejléc, meg egyáltalán, was ist DAS?? Rendhagyó módon (mint mindig... - Choler) most a demológia rovat önkényes különszámával kezdem havi bajunkat, lévén ez az egy oldal színes, így ki is használom azonnal. Az aprópót az adta, hogy tonnaszámra kapom az In- / Den- / Shor- / Howko-trókat Falcon / ST / STe-re és az ataris demos világ nem nagyon ismert erre felé, így most szeretnék egy kis ízelítőt adni belőle a Tisztelt Publikumnak. Mielőtt nekiesnénk, mint maci a málnásnak, előtte leszögezném, hogy nem vagyok jártas a demosok nyelvjárásában, ezért elnézést kérek, ha valahol nem egészen stimmt, amit írok (Jean & Gyu, sorry! - Lord Chaos). A demók eredeti "őshazája" az Amiga, de a szerényebb grafikai képességű Atari ST-re,

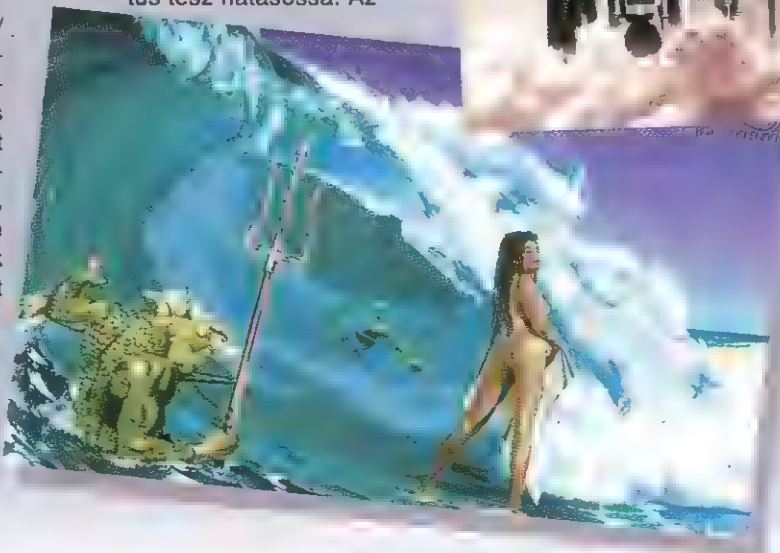


első

scene egy texture mapped vektorkocka, mely egy idő után osztódik, rövid, de gyors. Ezután pár fillezett vektorobjektum következik párosával, melyek egymást újra és újra átszelik valódi áthatással. A látványt még fokozza a zene. A záróscene egy a Falconon megszokott motívummal, realtime Mandelbrot-halmazba való repüléssel záródik. A kód és a zene első osztályú, a grafika kevés, csak a főcímről és néhány szép feliratra futott. A demóhoz mellékelt textfile-ban felhívják a figyelmet egy bizonyos H2O nevű új játékukra, mellesleg elhangzik egy hello Sanity-nek is.

D.N.T. Crew/Chaos A.D.

A szintén gall DNT eddigi ST-s, majd korai Falconos alkotásai enyhén szólva labdába se rúgtak, a mostani demó némi bizakodásra ad okot. Az első pozitív dolog egy közeledő tiltó tábla, mely jelentése szerint ide semmiféle Intel Inside nem hajthat be. Ezt egy hangulatos plazma követi. Az ezt leváltó glenz kocka meglepően jóra sikeredett, megjelenése után mintha "oszolj"-t mondtak volna neki, alig tartja meg eredeti alakját, látványos! A szokványos shadeobok után overscan realtime Mandelbrot-számolás következik, ilyen nagyban és ennyi

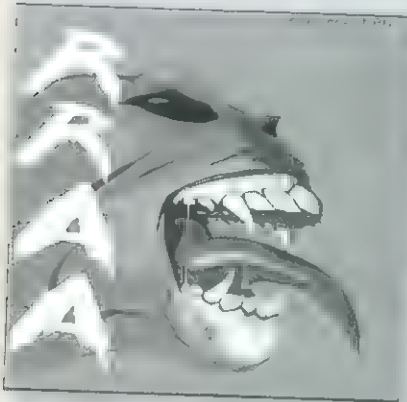


színnel még nem fordult elő sok helyen. Itt az ideje egy kis dotolásnak, így ne dotoljunk tovább, a dotolagút után egy 3D dot szinusztakaró következik. Helyét r (gb nélkül - Lord A.D.) körök veszik át, melyek light sourced-ek. Egy vektorkocka után vizes lufi pattan be a képre felülről, mely vízhullámzást imitáló dotokká "vedlik"

át. Ezután egy DNT logo alá számológató fraktál kerül a terítékre. Végül egy sok ezer csillagból álló csillagmező zárja a demót. Az útközben előforduló két pic gyönyörű, feltehetőleg importáltak. Erős közepes kód, mindenesetre fejlődést mutat. Csak így tovább Mick!

NPG/Plastikk Vibration

Róluk nem tudok sokat, csak annyit, hogy eme munkájuk az ez év áprilisi ulmi Fried Bits II compon indult. A kódot Jaron követte el, a zene Domm-ot terheli, a gfx pedig Carnera munkája. Az intro bevezetője szépre sikerült, a megjelenő stáblistát egy üdözési mániában szenvedő (azaz az árnyékaikat követik. Hogy hívják őket? Vagy jönnek maguktól - LC) drótháló vezeti. Az első figyelemre méltó dolog az valóban dolog, ugyanis ezt a fillezett



Bézier körvonalú valamit is üldözik, remélem, nem kóros, de mindenesetre szuper! Ezután egy Rraa nevezetű pic csinál belőlünk bohócot, ezt egy rendkívül látványos fillezett checker-alagút követi, engem leginkább egy Pet Shop Boys videóra emlékeztet. Egy gutes glenzvektor után ismét drótvázak jönnek (visszatérő tünetek - LC), majd mennek. Az utolsó pudingobjektum egy ötágú vektorsillag dróthalmaz, mely egy pillanatra kiszalad a képről, majd light-sourced formában tér vissza. Ezt egy texture mapped kocka követi, melynek minden oldalán animálódik valami, az egyiken például a

Hangyák háborúja folyik (azaz nincs adás - Szintén). A nagyszerű befejezést egy termfin jellegű végetlenített rotating texture mappelő (thanx Jean - LC) szempár előzi meg. Utoljára egy helikopter szemszögéből irányítható 3D landscape tárul elbénk. Hmmm, lehetett vele meló, a hatás persze nem marad el! Néhány kiugróan jó fx kivételével szódával elmegy.


LAZER/Autowaschen Verboten

Ez az ungtó (igen, ők így hívják deutsch-ban - LC) aztán a meglepetések intr bocs ungtója! Már a mérete (kb. 5.5 Mbytes) is mutatja, nem holmi röpketről van szó. A bevezető egy Terminator 2-re emlékeztető fx-szel kezdődik. Félelmetes checker board tárul fel elénk és váratlanul a L,A,Z,E,R betűk potyognak le az égből.

Egy pillanatnyi "Presents" szünet után folytatódik a show. A 3D betűk illedelmesen elolvadnak, egységes pacává egyesülnek, majd kialakul belőlük a főcím, mely magyarra lefordítva így hangzana: Mélyvíz, csak úszóknak, nem, nem így... ja: Autót mosni tilos! Ezután a jólsikerült bevezető után scene-k tömkelege "ömlik" a nyakunkba, ha mind a 28-at felsorolnám... Rendhagyóan egy standard Xwindows/Motif felületű Lanix desktoppal kezdődik, ahol végignézhethetjük, a gép hogyan tölt be különböző háromcsillagos fotókat, majd a Comlinken keresztül hogyan hoz le új stuffokat (pl. DevPac 7.2) a japán Tozoku Industries-től. Nagyon szép "zsírpaca" jellegű plazmák, realtime morphing, zooming checker board, landscape, DOOM-szerű flipper, 3D objektumok először Gouraud, majd texture mapping cuccban, rengeteg bob, kaleidoszkóp, és még sok más is található ebben a long-ungtóban! Amire felhívnám a figyelmet mindenképpen, azok a művészi kitalált és kivitelezett átváltások a különböző scene-k között, pl.

Independent Cycdelyc Knockout!

Utoljára egy a Fried Bits II-n indult demóiról regélek. Egy jó mely jellemző a csapatra. Az egész demó tulajdonképpen moziszerű kezdés, ahol a népszerű Star Trek sorozat bevé követi a címkép, majd maga a demó főtétele, a klip. Hogy érte, itt hasonlót láthatunk ingyen, csak nem az MTV-n. Na, rikus motívumok pörögnek, forognak, váltják egymást, le-



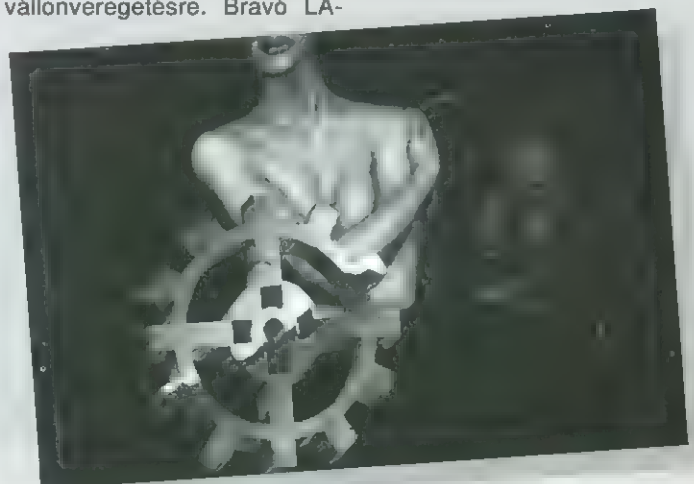
songnak, me-
yei egy 38
csatornás
DSP modpla-
yer játszik
Kód: Scan-
dio, gfx:
Herm, DSP-
player: Chris,
es: még so-

az egyik kép fraktálosan pixelekre esik, majd a hirtelen támadt gravitáció következtében lezuñnak a képernyő aljára. Ahogy a császár is kommentálta a Return Of The Jedi SAT1 verziójában - Gut, sehr gut! Mindenképpen ajánlom mindenkinek, megéri! Ha nem is a legjobb a kód mindenütt, de a demó méreténél fogva is megérdemli a felterjesztést vállonveregetésre. Bravó LA-

ZER, jó munka volt!

Eddig tartott a demó-rizsológia by én, legközelebb sort keríték jobb STe-s demókra is. A képek a Fried Bits II-ről vannak.

Lord Chaos



Bevezető

Az Kevanaar Urunk békéje véletek testvéreim mindannyian az GURU-ban. Kezdeném néhány kommentárral az előző számhoz. Szegény Medusa T40 nem ilyen kék hátteret érdemelt volna, eredetileg szép sötétkék-világoskék verlauf (értsd: átmenet), de hogy miért lett ilyen, azt majd megkonzultálom nagy tudású Magiszterünkkel. Egy. Kettő, a CD-ről szóló cikkem óta az ataris CD-k nálunk is megszaporodtak, megannyi toallal előntve minket. Ezenkívül még tartozom egy magyarázattal, hogy miért pont az utolsó oldalra jutott a bevezető, de ezt bőségesen megokolja az egy színes és egy fekete-fehér (összesen kettő) oldalt igénylő Demologia. Erről ennyit, most már el lehet kezdeni a szokásos rizibizit (rizsárium töltve lényeggel). Remélem, mindenki sikeresen vette az érettségi/felvételit (*kinek nem inge, ne vegye gatyáral - LC*), azóta - gondolom - mindenki UPS-szel megrendelt last summer cool GURU-ját olvassa Copacabanán, Acapulcon, Hawaiiin, vagy a Palatinus strandfürdőn. Eme a nyári szünet előtti számban olvashattok az ataris demokról, lesz ismét Gemview Greg jóvoltából, ezenkívül egy kicsit más formában ismét jelentkezik a külföldi tallózó rovatunk. A GURU-hoz jó szórakozást, a nyárhoz kiváló iskola-mentes időt, pihenést kívánok. Akkor... találkozunk legközelebb augusztusban! Na, nem kell könnyezni, ennyire nem vészes, lesz még Lord Chaos... na, most meg mi ez a kitörő zokogás...?

őzv. néhai hajdon ifj. Dr. Lord Chaos

HÍREK

Kezdjük tán először a "legforróbb", legaktuálisabb hírekkel, around the Jag. Az Atari és a Time Warner március 28-án közösen bejelentette, hogy megalapították az Avid Software-t, amelynek kitűzött célja játékok fejlesztése, az első évben kizárólag Jaguar-ra. A cégnek lesz egy fejlesztő laboratóriuma a Warner Brosnál, ahol egyébként a játékok forgatókönyvét, és animációit készítik el. Lesz egy másik részleg az Atari központjában, a kaliforniai Sunnyvaleben, itt folyik a szoftver- és hardverfejlesztés. A két "részleg" műholdas csatornán keresztül lesz összekötve.

Valószínűleg ezentűl AvP-vel adják a Jaguart, CyberMorph helyett, a CD-ROM bővítés nyár végére várható.

A JagCD egy duplasebességű CD-ROM-nak felel meg, a Full Motion Video (like CD²) paraméterei pedig 160x120/50 fps, 320x160/24 fps (összehasonlítva a 3DO-val: 160x120/24 fps). Az egyik első hálózatos játék Jaguarra a DOOM, mint ahogy az várható is volt. Az eddig elkészült verzió max. két játékosal játszható.

A fejlesztők állítása szerint ez tele van lassító ciklusokkal (lásd: MS Windows), a játszhatóság érdekében. Változás az új verzióban a PC-nél is használt 256 színű textúrák 16-bites TC-re cserélése, és az utólagos anti-alias. Végleges verzió nyárra várható.

A kiadáshoz legközelebb álló játékok: AvP, Chequered Flag II., Club Drive, Kasumi Ninja (mire ez a cikk megjelenik, talán ki is adták őket). Ugyancsak Jaguárhoz készült el egy "light gun", amit hamarosan árusítani fognak. Jelenleg naponta 1000 Jaguárt gyártanak, cél a napi 5.000 darab. Az eddigi becsült eladások 700.000-900.000 darab között vannak. Végül még annyit a Jagról, hogy ő nyerte meg a European Computer Trade Show-n a '94 legjobb hardvere címet.

Az Atari másik állatkájáról ritkán esik szó, íme egy rövidebb stuff. Néhány frissebb Lynx játék: Eye of the Beholder, Raiden, Battlezone 2000, Alien vs Predator.

Akkor most térjünk át a minket jobban érintő ST/STe/TT/F030 infokra. Elkészült a SpeedoGDOS 4.2 és AES 4.1-es verziója, ezenkívül várható a MultiTOS új, ill. a TOS 5-ös verziója (talán nyár végére). Megjelent egy CD-ROM is, amely 500 Bitstream fontot tartalmaz. (A SpeedoGDOS Bitstream formátumot alkalmaz.) Eddig összesen 80.000 Falcont adtak el Európában. Létezik a 32 bit buszos Falcon, de nem tervezik a kiadását. Jelenleg 10.000 STe-re van igény Európában, vagyis az Atari nagyot tévedett, amikor kijelentette, hogy az ST halott. Az Atari TT-ből legyártottak egy újabb sorozatot, néhány ezres darabszámmal.

Megjelent Falconra az első 16 bites 10 sávú tracker, a Trackom, amely MultiTOS alatt is fut. Elkészült a Spectre 3.2-es verziója, amely emulálja a System 7.1-t, a szükséges hardver (hogy minden abszolút simán menjen): TT030 48 MHz, 12 Mbyte memória.

Hamarosan megjelenik az Avalon 3.0-as verziója, amely használja a Falcon audio kimenetét, támogatja a Cubase Audio sample formátumát, az AIFF-t, képes az SCSI porton keresztül külső samplerről beolvasni hangmintákat, közvetlenül képernyő vezérelni az Akai S1000, ill. a Roland S760 és S770 samplerét.

Memphisto

GemView 3.2

2. rész

Folytassuk a dolgot ott, ahol a múltkor még el sem kezdjük, vagyis a menüpontoknál. Maga a program tulajdonképpen több részre osztható. Egyrészt áll a már jól megszokott, képernyő tetején található pull-down menüből (ezeknek a tárgyalását kezdjük el most), az ún. Log-Windowból (itt olvashatjuk a program összes üzenetét, és ikonokkal innen is elérhetők a pull-down opciók), továbbá minden egyes kép be-

töltése külön ablakba kerül, s még azon belül is találunk további menüket.

Nos, kezdjük akkor a kályhától:

GEM-View

About GEM-View: információk a programról

File

Load Image...: egy kép betöltése és megjelenítése

Load Type...: a képformátum kiválasztása (nem annyira fontos dolog, mivel a Load Image használatánál automatikusan felismeri és használja a különféle formátumokat), itt lehetőség nyílik még a modulok infóinak megtekintésére

Save All: ??? (még tanaxunk rajta - Greg & LC)

Not Show: (kevés memóriával rendelkezők figyelem!) a konvertáláshoz nem jeleníti meg a grafikát

Identify...: egy kép azonosítása (formátum, felbontás, színek kiírása)

Convert Image...: konvertálás a következő paraméterekkel: melyik képet (Image to convert), hová (Destination path), milyen kiterjesztéssel (Destination format) és milyen színekben (Mono, Color, TC)

Iconify...: az ablak tartalmát kimentti egy speciális formátumba (GVW), a képet pedig eltünteti a képernyőről

Open icon...: az így "elspájzolt" dologok visszatöltése

Clean up...: az összes GVW file törlése

Quit: gyorskilépés a GEM-View-ből

Break: nem lép ki rögtön, hanem előtte udvariasan megkérdezi a felhasználót

Work

Open Log-Window: információs-ablak megnyitása

Open Tool-Box: ??? (passz, valószínűleg nem shareware téma - Ugyanazok)

Cycle Window: ablakcsere

Close Window: az aktuális ablak bezárása

Reset Windows: a grafikus ablakok optimális elrendezése

Close Windows: az összes ablak (kivéve Log-Window) bezárása

Icon GEM-View: az ablakok aktuális elrendezését és tartalmát egyetlen ikonba zsúfolja, a "Chaos" (kösz! - Káosz) elkerülése érdekében

Open GEM-View: megnyitja ezt az ikont és visszaállítja ugyanazt az állapotot, ahogyan azt elraktároztuk

Configurations Load: a beállított konfigurációk betöltése

Save: ezek kimentése (GEMVIEW.INF)

"JAM-View" ("dzsemjű" - LC) folytatás egy hónap múlva ugyanitt!

Greg

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Rovatunk e részében formába öntjük azokat a startup kóddal kapcsolatos ismereteket, melyeket múlt hónapban írtam le. Mint az a programból nyilvánvalóan látszik, kis rutinunk nem akar versenyre kelni azokkal a komolyabb rutinokkal, melyeket a C fordítók linkelnek a tárgy kód elé. Célunk a nem rendszerbarát programozás egy picit barátságosabbá tétele volt, melyet remélem el is értünk. Nos lássuk pár szóban a program ismertetését, nagy részéről már a múlt alkalommal beszéltem.

Az indítás után elkérjük a hozzánk tartozó Process struktúra kezdőcímét, majd a pr_CLI mező leolvasásával eldöntjük, hogy szükséges-e a pr_MsgPort mező által mutatott portról üzenetet leolvasnunk. A következő lépésben leoljuk a rendszer többi rutinját avval, hogy a saját prioritásunkat a lehető legmagasabb, 127-es értékre állítjuk. Megnyitjuk a számunkra szükséges graphics, ill. intuition könyvtárakat, majd a graphicsbase struktúra gb_ActiView helyén álló értéket elmentjük azért, hogy a program befejeztével a képernyőt vissza tudjuk majd állítani. Egy LoadView (0L) utasítással kilőjük az aktuális View struktúrát, kivárjuk míg az utasítás biztos érvénybe lép, majd átállítjuk a Copper kezdőcímét a saját listára. Miután a felhasználó lenyomta a bal egér gombot, elkezdjük a rendszer visszaállítását a régi View visszatöltésével. A graphicsbase gb_copinit mezőjén található a rendszer saját copperlistájának kezdőcíme, amit be is töltünk a megfelelő hardver regiszterbe. Ezután utasítjuk az intuition-t, hogy a különböző ViewPort-ok helyzetét "újragondolva" építse fel az új copperlistát. Lezárjuk a két megnyitott könyvtárat, majd megnézzük, hogy van-e megválaszolandó üzenet. Amennyiben van, válaszolunk rá, azonban a választ gondosan megelőzzük egy Forbid függvényhívással. Ez fogja megakadályozni, hogy a Workbench, a program indításakor küldött üzenetére megkapva a választ, egy UnloadSeg hívással leölje a kódunkat. Visszaállítjuk a regiszterértékeket, beírunk d0-ba nullát, hogy lehetőleg ne kapjunk a visszatérés után egyből hibaüzenetet, majd kilépünk.

Itt ragadnám meg az alkalmat, hogy ismertessem az ún. Bss hunkok szerepét, melyre már rég kér Lay András barátom, de egy teljes számot nem akartam rá

szánni. Változói számára minden program foglalhat helyet dinamikusan, a program indítása után, vagy statikusan, tehát a kész tárgykódban helyet fenntartva számára. A statikus változók nagy része a program futása során kap értéket, kezdeti értéke nem lényeges. Jogosan született tehát a kívánság, hogy ezeket az egy-egy nagyobb program esetén már tekintélyes méretet elérhető foglalt területeket ne kelljen felírni a lemezre, feleslegesen foglalva a helyet a "hasznosabb" információk elől. A megoldás: ne foglaljuk le fizikailag a helyet, hanem tároljuk le inkább azt, hogy a programnak milyen nagyságú memóriaterületre van szüksége az egyes inicializálatlan változóinak tárolására. Az operációs rendszer a futtatható file betöltésekor majd fel fogja ismerni a kívánalmakat, s lefoglalja a megfelelő memóriát. Ezen, ún. Bss hunk megvalósítása a forrásban látott módon lehetséges. A "section név, bss" jelzi a fordító számára, hogy egy ilyen terület következik. Az itt található változók számára a ds.x n direktívával lehet n*x byte memóriát fenntartani. A Bss hunk-ban elhelyezett változókra célszerű címregiszter+offset módon hivatkozni, a címregiszterbe, mely jelen esetben az a5, pedig a program elején betölteni a Bss hunk címét.

Nos, ennyi fért bele mai adásunkba, búcsúzik

Prunoki, az ács

A forrás elkészítéséhez felhasználtam a Howtocode V7-ben található startup.asm forrásban található copperlistát. A Howtocode kiadványt a scene tagjai készítik, s freeware, miként a startup.asm is az.

```
incdir include:
include lvo3.0/exec_lib.i
include lvo3.0/graphics_lib.i
include lvo3.0/intuition_lib.i
include graphics/gfxbase.i
include dos/dosextens.i

section main,code
s movem.l d1-a6,-(sp)
move.l 4.w,a6
lea BssStart,a5

sub.l a1,a1
jsr _LVFindTask(a6)
move.l d0,a3
tst.l pr_CLI(a3)
bne.s from_cli
lea pr_MsgPort(a3),a0
jsr _LVWaitTOF(a6)
lea pr_MsgPort(a3),a0
```

```
jsr _LVOGetMsg(a6)
move.l d0,To_Reply

from_cli: move.l a3,a1
moveq #127,d0
jsr _LVSetTaskPri(a6)
lea GraphName(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l d0,GraphBase(a5)

lea IntuiName(pc),a1
jsr _LVOpenLibrary(a6)
move.l d0,IntuiBase(a5)

move.l GraphBase(a5),a6
move.l gb_ActiView(a6),oldview(a5)
sub.l a1,a1
jsr _LVLoadView(a6)
jsr _LVWaitTOF(a6)
jsr _LVWaitTOF(a6)

wait: move.l #mycop,$dff080
bist #6,$bfe001
bne.s wait

lea BssStart,a5
move.l GraphBase(a5),a6
move.l oldview(a5),a1

jsr _LVLoadView(a6)
jsr _LVWaitTOF(a6)
jsr _LVWaitTOF(a6)

move.l gb_copinit(a6),$dff080

move.l IntuiBase(a5),a6
jsr _LVORethinkDisplay(a6)

move.l 4.w,a6
move.l GraphBase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)

move.l IntuiBase(a5),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)

tst.l To_Reply
beq.s from_cli2
jsr _LVForbid(a6)
move.l To_Reply(pc),a1
jsr _LVOREplyMsg(a6)

from_cli2: moveq #0,d0
movem.l (sp)+,d1-a6
rts

To_Reply dc.l 0
GraphName dc.b "graphics.library",0
IntuiName dc.b "intuition.library",0

section uninitialized_data_area,BSS

BssStart OFFSET 0
GraphBase ds.l 1
IntuiBase ds.l 1
oldview ds.l 1

section mycopper,data_c

mycopdc.w $100,$0200
dc.w $180,0
dc.w $8107,$ffff
dc.w $180,$f0f
dc.w $d607,$ffff
dc.w $180,$ff0
dc.w $ffff,$fff
dc.w $ffff,$fff
```




A Rendszerbarát

E hónapban is - hasonlóan az elmúlt hónapokhoz - az exec.library rejtelseivel ismerkedhetünk tovább.

A gyakorlatban sokszor előfordul, hogy egyszerre nem csak egy esemény bekövetkezésére kell várakoznunk. Így egyszerre kell message-ekre és signal-okra várni. Például egy program várakozhat egy Window-hoz kapcsolódó eseményre (pl. close-gadget) és a timer.device message-ére. Ebben az esetben a programnak a Wait() függvény segítségével a signal-okra kell várakoznia. A signal között szerepelnie kell azon portokhoz rendelt signal-oknak is, melyekről message-ek érkezését várjuk.

Az `<exec/ports.h>`-ban definiált MsgPort struktúrát használja a message-port nyilvántartásra. A struktúra `mp_SigBit` mezője a message port-hoz rendelt signal bit számát tartalmazza (nem a bitmaszkot). A Wait számára szükséges bitmaszk az `1L << mp_SigBit`-szeri balra shiftelésével állítható elő (`1L << <msgport>SigBit`). Az eredményül kapott maszk OR-olható más signal-ok bitmaszkjával, hogy egyszerre több signal-ra legyen lehetőség várakozni.

Az exec másik általános módszere a taszkok részére a memória és más rendszer erőforrások megosztására a szemaforok (semaphores) alkalmazása.

Minden multitasking vagy multi-processing rendszerben szükséges az adatok megosztása a függetlenül futó taszkok között. Ha az adat állandó (static), akkor nincs probléma. Ha azonban változó, akkor szükség van olyan módszerre, mellyel a változtatások végrehajtása a másik taszk tudomására adható.

Például, egy csomópont (node) hozzáadása egy láncolt listához egyetlen taszk esetében egyszerű. Ha azonban a lista megosztott más taszkokkal, veszélyes lehet. Egy másik taszk végig mehet a listán amíg a változtatás történik, és nem helyes értékű pointert találhat. Még rosszabb a probléma, ha két taszk egyszerre próbálkozik újabb elem listába fűzésével. A szemaforok segítségével az ilyen problémák elkerülhetők.

A szemafor valami olyasmi, mint kulcsot kapni egy lezárt adathoz. Amikor rendelkezel a kulccsal (szemaforral), lehetséges az adatokhoz történő hozzáférés anélkül, hogy az okozott problémák miatt kellene aggódni. Minden más taszk, amely megpróbálja megkapni a szemafor, alvó állapotba kerül addig, míg a sze-

mafor rendelkezésre állóvá nem válik. Az adatokkal kapcsolatos munka befejezése után vissza kell küldeni a szemafor.

A szemaforok korrekt működéséhez két korlátozást be kell tartani:

1.) Minden szemaforral védett adatot használó taszknak szemaforot kell kérnie mielőtt az adathoz fordulna. Ha néhány taszk közvetlenül kezeli az adatokat anélkül, hogy először szemaforot kért volna, akkor az adatok megsérülhetnek. Ez esetben nem lehetséges biztonságos hozzáférés az adatokhoz.

2.) Holtpont alakul ki, ha egy taszk mely kizárólagos lock-kal rendelkezik a szemaforon, véletlenül meghív egy olyan másik taszkt, mely szintén megpróbál kizárólagos szemaforot szerezni ugyanazon az adaton.

Az exec különböző függvényeken keresztül kezeli (beállít, ellenőriz, felszabadít) a szemaforokat.

```
VOID AddSemaphore (struct SignalSemaphore *sigSem;
                  struct SharedList *list;
                  struct SignalSemaphore *sigSem);
VOID InitSemaphore (struct SignalSemaphore *sigSem;
                  struct SharedList *list);
VOID ObtainSemaphore (struct SignalSemaphore *sigSem;
                  struct SharedList *list);
VOID ReleaseSemaphore (struct SignalSemaphore *sigSem;
                  struct SharedList *list);
VOID RemoveSemaphore (struct SignalSemaphore *sigSem;
                  struct SharedList *list);
```

A signal-okon alapuló, ún. exec szemaforok használata a legegyszerűbb módszer a megosztott erőforrások védelmére. A taszk alvó állapotba kerül, míg a szemafor elérhetővé nem válik. A SignalSemaphore struktúra a következő felépítésű:

```
struct SignalSemaphore
{
    struct Node ss_Link;
    SHORT ss_NestCount;
    struct MinList ss_WaitQueue;
    struct SemaphoreRequest ss_MultipleLink;
    struct Task *ss_Owner;
    SHORT ss_QueueCount;
};
```

ss_Link

egy node struktúra, melyet a szemaforok egymáshoz láncolására szolgál. A In_Pri és In_Name mezők a listabeli prioritás és a név megadására szolgálnak publikus hozzáféréskor. Ha a szemafor nem publikus, akkor az In_Name és In_Pri mezők NULL értékűek maradhatnak.

ss_NestCount

egy egymásba ágyazási számláló, mely azt tartalmazza, hogy az aktuális tulajdonosnak hány-szoros lock-ja van a szemaforon (azaz hány kulccsal rendelkezik).

ss_WaitQueue

a List struktúra fejléce, mely a szemaforra várakozó más taszkok listáját tartalmazza.

ss_MultipleLink

az ObtainSemaphoreList() függvény által használt mező.

ss_Owner

a jelenlegi tulajdonos taszkra mutató pointer.

ss_QueueCount

a szemaforra várakozó más taszkok száma.

Legcélszerűbb alkalmazása a SignalSemaphore struktúrának, hogy egy megosztott adat struktúra alapjaként használjuk, pl.

```
struct SharedList
{
    struct SignalSemaphore ss_Semaphore;
    struct MinList ss_List;
};
```

A SignalSemaphore struktúra inicializálására szolgál az InitSemaphore függvény. E függvény inicializálja a list struktúrát, az ss_NestCount és a ss_QueueCount számlálókat. A szemafor neve és prioritása nem kerül befolyásolásra.

Az alábbi rövid kódrészlet létrehoz és inicializál egy szemaforot a korábbi SharedList struktúra alapján.

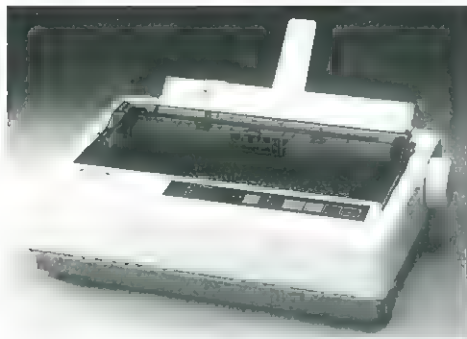
```
struct SharedList *sl;
if (!sl) { struct SharedList *sl;
    AllocMem(sizeof(struct SharedList),
    MEMF_PUBLIC(MEMF_CLEAR));
    NewList(&sl->sl_List);
    /* Initialize the MinList */
    InitSemaphore(
    (struct SignalSemaphore * sl->ss_Semaphore);
    /* And initialize the semaphore */
    /* The semaphore can now be used. */
    else printf("Can't allocate structure\n");
```

Ezzel a rendelkezésre álló hely végére értünk, legközelebb itt folytatjuk.

(JOCO)

Hardware bazár

Panasonic KX-P1150 pontmátrix nyomtató



A kilenc tűs nyomtatók használata egyre jobban visszaszorulóban van, helyüket a cégeknél az egyre olcsóbb 24-tűs, tintasugaras és lézer nyomtatók veszik át. Rendelkeznek azonban egy olyan tulajdonsággal, mellyel néhány felhasználási területen továbbélésük teljesen indokolt. Ilyen pl. az ára, mely alacsonyabb az említett nyomtató típusoknál, és ugyancsak hasonló szempont a fenntartási költség: a festékszalagok olcsók, többször is felújíthatóak. A KX-P1150-t elsődlegesen diákok, ill. otthoni felhasználók részére tervezték.

A nyomtató tolótraktorral mozgatja a leporellót, ami lehetővé teszi a papírral való takarékoskodást: a húzótraktoros megol-

dással ellentétben, itt nem keletkezik egy üres oldal minden nyomtatáskor. Lehetőség van (a leporelló kifűzése nélkül is) egyedi lapokra (ill. borítékra) nyomtatni. A nyomtató automatikusan betölti a behelyezett papírlapot (az automatikus betöltés szoftverből kikapcsolható). De lehetőség van külön lapadagoló vásárlására is.

A nyomtató 3 draft (vázlatminőség) és 4 NLQ (közel levélminőség) karakterkészlettel rendelkezik. Draft módban pica, elite és micron betűtípussal, NLQ módban Courier, Roman, Bold PS és Sans Serif betűtípusokkal nyomtathatunk. A draft karakterek 9×9, az NLQ karakterek 18×18 pontból állnak. A nyomtatási sebesség draft módban 160 és 240 cps (karakter/másodperc), mely NLQ módban 32 ... 35 cps-re csökken. Lehetőség van többféle kódtábla beállítására, így csupán a hosszú ékezetes ő, ill. ű miatt nem szükséges teljesen grafikusan nyomtatni a magyar nyelvű leveleket.

A nyomtató maximálisan 214×240 dpi felbontással képes grafikákat nyomtatni.

A nyomtató rendelkezik egy hasznos lehetőséggel is: módunkban áll az ún. hexadecimális nyomtatás bekapcsolására. Ebben az üzemmódban a számítógéptől

Roman

! " # \$ % & ' () * + , .

érkező összes adatot az ASCII karakterek helyett, hexadecimális számok formájában nyomtatja ki. A vezérlőszekvenciák is kinyomtatásra kerülnek.

A nyomtató tartozéka egy 3,5"-es lemez, mely a nyomtató Windows alatti meghajtó szoftverét, DOS alatti nyomtatóbeállító programot, parancs referencia programot, valamint az ESC szekvenciák leírását tartalmazza. Ha valamilyen ok miatt nem lehetséges egy programban a KX-P1150-es nyomtató kiválasztása, akkor használhatjuk az Epson FX-850, vagy az IBM Proprinter III emulációt is.

A nyomtatóhoz magyar nyelvű kezelési utasítást, rövid üzembe helyezési útmutatót és a lemez DOS alatti programjainak leírását tartalmazó használati utasítást kapunk.

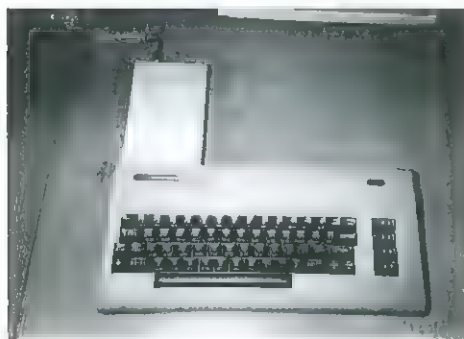
(JOCO)

Magyarországi forgalmazó:

Intec Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Színes képdigitalizáló C-64-re



Megdöbbenő lehetőség a C-64 tulajdonosok számára az a színes képdigitalizáló, amely tesztelés céljából a kezünkbe került. A készülék a gép USER-portjára

csatlakoztatható, egy video bemenettel van ellátva, ahová bármilyen külső videojel csatlakoztatható (pl. videokamera, videolejátszó). Található még a digitalizálón két pot-méter, ami a fényerő és kontraszt beállítására szolgál. Tesztelésünk folyamán a gyári beállítások megfelelőnek bizonyultak. A kimentett kép KOALA-Paint formátumban kerül a lemezre, amit bárhol felhasználhatunk a továbbiakban. A digitalizált kép a hasonló készülékek képminőségéhez képest meglepően jónak bizonyult a 16 valódi színnek köszönhetően, így a C-64 számítógép lehetőségeit teljes mértékben kihasználja. A hozzá adott szoftver angol és német nyelvű.

A mellékelt lemezen három szoftver található, az egyik a digitalizáló program, a másik a tárolt képek gyors megtekintésére szolgál, a harmadik demo-szerűen jeleníti meg a képeket. A könnyű kezelhetőség érdekében magyar, angol, német nyelvű, képekkel illusztrált dokumentáció található a csomagban.

A termék német gyártmány, hazai forgalmazója az ACOMP Kft. A készülék 1592,- Ft + ÁFÁs áron kerül forgalomba, amely postai utánvétellel is megrendelhető a vidéki vásárlók részére.

Chris

Mi lesz veled Amiga?

A Commodore löndöklése és bukása?

Megtörtént. A rossz előjelek után bekövetkezett az, amire igazán senki sem számított. 1994 április 29-én du. 4 órakor a Commodore International Ltd. önfelszámolási eljárást jelentett be, sorozatos veszteségei miatt, a hitelezők nyomására engedve.

Néhány órával később a BBS-eken és az elektronikus hálózatokon megjelentek az első hírek, amelyeket nyomban újabbak követtek - elszabadult a pokol. "Vége a Commodore-nak, csődbe ment a Commodore, a Commodore-t megvásárolta XY cég". Ilyen és ehhez hasonló levelek tucatjai jelentek-, jelennek meg ma is. A Commodore egy világcég - ahhoz, hogy megértsük pontosan mi is történik, meg kell ismernünk felépítését.

A Commodore felépítése

Az, amit általában Commodore néven emlegetnek, valójában sok kisebb-nagyobb egymással szoros kapcsolatban álló cég együttese. Ezeket a cégeket fogja össze a Commodore International Ltd, amelynek székhelye a Bahama szigeten található. A különböző országokban működő Commodore egységek külön cégek, de alapvetően függenek a központtól, az ő irányításával végzik az értékesítést. A fejlesztés az USA - West Chester központú Commodore Business Machines Inc. (CBM) kezében van.

Az önfelszámolási eljárást a Commodore International Ltd. jelentette be, a Bahama szigeten használatos terminológia szerint: felszámolási eljárás. Ez lehetővé teszi egy olyan befektető keresését, aki hajlandó megvásárolni a felszámolandó cég tulajdonában lévő értékeket: raktárkészleteket, technológiát vagy akár a nevet és a védjegyet is.

A jelen

Nos jelen pillanatban éppen ennek a befektetőnek a keresése folyik a Commodore-nál. Sokféle hír keringett, amelyekben jól ismert cégek bukkantak fel: Sony, Philips, Hewlett Packard és még sorolhatnám. Az utolsó hetek hírei szerint a Commodore közel jár a megállapodáshoz egy ázsiai céggel.

A hivatalos álláspont

A GURU a tények kiderítésének érdekében magát Helmut Jost-ot, a németországi Commodore Büromaschinen GmbH vezetőjét kereste meg telefonon, aki szakított időt a magyar olvasók tájékoztatására.

GURU: Sokféle, egymásnak ellentmondó hír kering a Commodore-ról, csődeljárásról. Mi az igazság valójában?

JOST: A Bahama szigeteiken levő Commodore International önfelszámolási eljárást jelentett be. A többi cég egyelőre változatlanul folytatja munkáját.

GURU: Úgy hallottuk, hogy a Commodore eladásával kapcsolatos tárgyalások előrehaladott állapotban vannak. Talán már megtalálták azt a céget, aki képes talpraállítani a Commodore-t?

JOST: Igen, tárgyalások folytak/folynak több céggel is. A legbiztosabb egy kelet-ázsiai cég, akit a tárgyalások befejezéséig nem nevezhetek meg, aki a tervek szerint átvinné a Commodore nevet, logót - védjegyet, technológiát.

GURU: Mi lesz az Amigával ezek után?

JOST: A tárgyalások alapján ez a bizonyos ázsiai cég - amely a világ tíz legnagyobb elektronikai cége közé tartozik - át-

venné a nyereséges Commodore vállalatokat. Ezek közé tartozik többek között a C= UK, C= Germany. Az Amiga megmarad a jelenlegi formájában, a cég tovább kívánja vinni az Amiga vonalat, továbbfejlesztik a gépeket. A fejlesztés továbbra is az USA-ban marad, és azok végzik akik eddig is ezzel foglalkoztak.

GURU: Most már csak az a kérdés, mikorra fejeződnek be a tárgyalások?

JOST: Erre jelenleg nem tudok pontos választ adni.

Ez az interjú május 22-én készült, és a cikk írásakor (június 4.) még nem történt meg a megállapodás bejelentése.

Ha Jost-nak igaza van és fent említett feltevélek mellett létrejön az üzlet, akkor az a Commodore és az Amiga számára ez az egész változás nemcsak hogy nem rossz, de kifejezetten jó hír. Megmarad a Commodore név - csak a tulajdonos változik. Megmarad az Amiga - egy tőkeerős cég képes arra, amire a hosszú ideje anyagilag gyengélkedő Commodore nem volt képes: sok pénzt fektetni a fejlesztésbe, időben megjelenni a versenyképes, modern termékekkel.

Befejezésképpen közöljük annak a cégnek a nevét, amelyet a legtöbbször emleget a nyomtatott és elektronikus sajtó a Commodore tárgyalásokkal kapcsolatban. Ez az elektronikai óriáscég nem más, mint a - Samsung. A Samsung korábban is jó kapcsolatba állt a Commodore-ral, ugyanis a C= márkanév alatt megjelent monitorokat ő gyártja.

Egy biztos - a tárgyalások folynak, és az elkövetkezendő néhány hétben minden eldől. A következő GURU-ban már nagy valószínűséggel a végeredményt közölhetjük a Commodore értékesítésével kapcsolatban. Addig is szorítunk az Amigának - magunknak.

Marinov 'Gaborca' Gábor

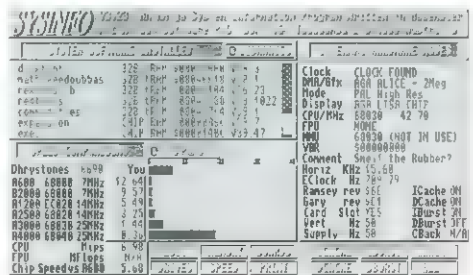
Előbb-utóbb minden A1200 tulajdonos szeretne valamilyen komolyabb szoftvert futtatni a gépén, ám ezen törekvései közepette meglepően komoly korlátokba fog ütközni. Régi Commodore hagyomány, hogy valamit mindig kihagyunk a gépből, ám a megfelelően egyszerű és nem utolsósorban olcsó bővítésről nem gondoskodunk. Az A1200-tól már joggal elvárhatná az ember, hogy ne tekintsék játékgépnek mint ahogy a 3.0-s rendszerrel nem is az. Nos visszatérve a korlátokra, az első és legfontosabb a memória: a 2 Mbyte agyonterhelt chip ram igen kevés, és lassítja azt a szerencsétlen 68EC020-at is. Sajnos minden forgalomban lévő Ram bővítő kártya igen drága, főleg ha figyelembe vesszük, hogy a temérdek pénzért a Ram-on kívül nem sok mindent kapunk. A nem sok minden alatt értendő egy óra és foglalat a matematikai koprocesszornak. A memóriabővítés korántsem elhanyagolható előnye, hogy némi Fast Ram hozzáadása után gépünk sebessége az eredeti kétszeresére növekszik. Már egy megabyte memória hozzáadása esetén is a rendszer a Fast Ram-ba töltődik, s marad még 600 kbyte saját célokra.

A második korlát a sebesség: bizony, már minden komolyabb szövegszerkesztő, netán valamilyen képfeldolgozó program többet kíván mint egy 14 MHz-en ketyegő 68020-as. A szoftvereket persze lehet szidni, hogy vajon mitől olyan lassúak, azonban evvel semmilyen gond nem oldódik meg. Egy harmadik probléma a matematikai társprocesszor, melynek ugyan a cég hagyott helyet az alaplapon, csak megspórolt neki egy foglalatot. S kicsi szépséghiba ugyan, de az óra is kimaradt, aminek szintén vannak furatok a gép panelján, de a gépi forrasztásos technológiának köszönhetően gondosan eltömve önnel. Akinek nem kenyeré a pákaforgatás, annak mind a koprocesszor, mind az óra beépítése komoly gondot okozhat. A gép fent említett hiányosságait természetesen minden komoly Amiga kiegészítők gyártó cég felismerte, s elkezdte gyártani turbókártyáit, melyek egyidejűleg segítenek minden gondon. Bővítőhelyet tartalmaznak SIMM modulok számára, koprocesszor foglalatot, órát, s nem utolsósorban egy gyorsabb CPU-t. Ez a gyorsabb CPU lehet egy 28 MHz-es 68020-as is, ám a legelterjedtebb, turbókártyákon használt processzortípus a 68030-as. Je-

a kártyához adott szoftverek között található egy memóriatesztelő program, valamint az AIBB 5.5 verziója. Az egyik legfontosabb utility a SetXA, melynek segítségével beállíthatjuk a kártyára általunk installált alkatrészek paramétereit. A program az adatokat a kártyán található EEPROM-ba írja fel.

A kártya összességében kellemes benyomást kelt. A rajta található tokok (mind a SIMM modul, mind a koprocesszor számára) nagyon jó minőségűek. Az installálás a gépkönyv szerint leírt módon megcselekedhető, a kártya néhány meggyőző erejű modszalt segítségével az alsó bővítőnyílásba helyezhető.

A rendszer, melyen a tesztek készültek, 1 Mbyte 80 ns-os ramot tartalmazott. Az AIBB képernyőjén az oszlopdiaگرامmoknál látható mysys egy standard A1200-on lett felvéve.



CD-ROM NEWS



Ez egy, a ma már megszokottá váló video-grafikát használó kalandjáték. Görögor-
 Rengereg helyszín van a játékban, és ezek között szabadon mozoghatunk, így
 hosszán el tudunk szórakozni a programmal. A grafikája digitalizált képek és videók
 kat. Quicktime video-formátumot használ a program. A videók minősége igen jó, és
 ami nagyon fontos: nincsenek hosszú várakozási idők, ezáltal és a kényelmes ikonos
 rendszer révén jól játszható a játék. Igen kellemes szórakozást nyújt ez a sok gondol-

75

FastLane Z3

Az Amiga 4000-es megjelenésekor sokan kifogásolták az SCSI vezérlő hiányát, valamint kevesellték az alaplapon elhelyezhető RAM modulok számát. Nos az Advanced Systems & Software cég FastLane Z3 kártyája ezen a két alapvető hiányosságon segít, nem is akárhogyan. A FL Z3 max. 256 MB 32 bites memóriának (16 MB-os modulokkal, 4 MB-os modulokkal 64 MB) és egy FAST SCSI II-es vezérlőnek ad helyet.

A FastLane az első valódi Zorro III-as (Amiga 3000/4000-esekben található 32 bites bővítőhely) kártyák közé tartozik. Ennek - és kiváló minőségének - köszönheti, hogy 1993-ban az év "legjobb Amiga 4000-es bővítésének" és "legjobb merevlemez vezérlőjének" választották Németországban az újságírók.

Sokat lehetett hallani az Amiga 4000-esekben található buszvezérlő áramkör, a BUSTER hibás működéséről. Valóban, a korai Amiga 4000-es gépekben a -09 verziószámú IC található, amelyet később a -11 váltott fel. A -09-ben több hiba is található, amelyet utólag korrigáltak a fejlesztők. Nos az AS&S-t nem zavarta meg ez a kis közjáték - a FastLane kifogástalanul működik mind a régi, mind az új Amiga 4000-esekben. A kártya mellé egy kis IC (nem a BUSTER) is jár, amelyet korábbi Amiga 4000-esekben kell kicserélni a kártya kifogástalan működéséhez. Amiga 3000-es gépekben a kártya működését nem garantálja a cég.

A tetszetős csomagolás felbontása után a dobozból előkerül maga a kártya, az A4-es formátumú 40 oldalas kézikönyv, egy lemez, a lemezen található programokhoz egy kisebb kézikönyv, egy nagyon hosszú SCSI kábel, egy kisebb kábel, a csere IC és a regisztrációs kártya. A kisebb kábel gép előlapján lévő LED bekapcsolásához szükséges.

A Fast SCSI II-es kontroller tényleg gyors. A mellékelt táblázatok egy 1.8 GB-os Quantum Prodrive-val mért eredményeket mutatják; a maximális RAW (a fájlrendszer nélküli) SCSI olvasási sebesség 3.1 MB/s. A fájlrendszerrel ez az érték max. 2.7 MB/s a DiskSpeed 4.1 tesztprogram szerint, figyelemreméltó a tekintélyes szabad CPU idő, amely a DMA adatátvitelnek köszönhető. Az átviteli értékek azonban megtévesztőek: erősen függenek a merevlemezről; az AS&S szerint egy ST11950N típusú meghajtóval 7MB/s sebességet mérték a DiskSpeed 4.2-vel, miközben a program 82 % szabad CPU időt jelzett. Megjegyzendő, hogy a kártya külső SCSI csatlakozója a hagyományos nagyméretű SCSI felület, és nem az új mini csatlakozó.

A RAM bővítéshez a FL-en 16 db 36-kivezetésű (PC-ben elterjedten használt, az Amiga 4000-esével nem megegyező) SIMM memória-modul helyet találunk. Mivel egy ilyen modul 8 bit szélességű (kapacitása lehet 1, 4 vagy 16 MB), egyszerre 4 modullal vagy ennek többszörösével (a 32 bites elérés miatt) kell bővítenünk a memóriát (minimum 4, 16 vagy 64 MB-os lépésekben a SIMM kapacitásától függően). Használhatunk 60, 80 vagy 100 ns elérésű idejű RAM-okat, a cég természetesen a 60 ns-osat ajánlja. Az AS&S szerint a gyors RAM-ok esetén az elérési idő csak 5 %-kal lassabb mint az alaplapon lévő Fast RAM-é. Saját mérések szerint (70 ns RAM-okkal, amelyek 60 ns-osnak konfiguráltam) ez kb. 30%.

A kártyához adott szoftverek külön dicséretet érdemelnek mind mennyiségüket, mind minőségüket tekintve.

Az SCSIConfig a Commodore HDToolBox programját helyettesíti, segítségével olyan paramétereket is beállíthatunk, amelyet a Commodore programmal nem, ráadásul a felhasználói felülete is sokkal tetszetősebb...

A UnitControl program az egyes SCSI meghajtók parancsainak kiadására szolgál (pl. motor leállítás, lemez kiadás, szinkron/aszinkron mód stb.).

Két nagyobb lélegzetvételű program is jár a kártyához: DynamiCache és CDrive. A DynamiCache, mint a nevéből is kiderül egy lemez cache program, és bármely meghajtóval képes együttműködni a több GByte kapacitású merevlemezről a 880 KB-s hajlékonylemezekig. Intelligens algoritmusok olvassák előre a lemez tartalmát a Dynamicache pufferébe, amely jelentősen gyorsíthatja az olvasási/elérési sebességet.

A CDrive egy teljes értékű CD-ROM-fájlrendszer, amely lehetővé teszi a vezérlőre kötött CD-ROM-meghajtóba helyezett lemezek elolvasását. A CDrive jelenleg az ISO 9660 Level 1, Level 2, Rockridge és a High Sierra formátumokat támogatja.

Összefoglalva a FastLane Z3 egy professzionális, megbízható kiegészítés - profioknak. A gyors SCSI II-es illesztő, a könnyen és olcsón 64 MB-ig bővíthető RAM jó befektetés mindazoknak, akik nagy és gyors háttértárat szeretnének kezelni, valamint akiknek nem elegendő az alaplapon lévő max. 16 MB Fast RAM - tipikusan a 3D-s grafikával foglalkozóknak.

A kártya ára Németországban 800 DM körül van, Magyarországon megrendelhető a Thalympex-nél.

Marinov 'Gaborca' Gábor

MXSoft DiskSpeed 4.1 Copyright © 1989-91 MXSoft Dev.

CPU: 68040 OS Version: 39.106 Normal Video DMA
Device: GCAL: Buffers: 300
Comments: Quantum 1800S, Amiga 4000/040 + FastLane Z3

CPU Speed Rating: 3107

Testing directory manipulation speed.

File Create:	205 files/sec	CPU Available: 19%
File Open:	327 files/sec	CPU Available: 2%
Directory Scan:	1936 files/sec	CPU Available: 3%
File Delete:	730 files/sec	CPU Available: 0%

Seek/Read: 1487 seeks/sec CPU Available: 13%

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	165462 bytes/sec	CPU Available: 37%
Write to file:	190032 bytes/sec	CPU Available: 35%
Read from file:	176123 bytes/sec	CPU Available: 34%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	719636 bytes/sec	CPU Available: 60%
Write to file:	934678 bytes/sec	CPU Available: 58%
Read from file:	1130496 bytes/sec	CPU Available: 47%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	952510 bytes/sec	CPU Available: 81%
Write to file:	1364652 bytes/sec	CPU Available: 84%
Read from file:	2623074 bytes/sec	CPU Available: 74%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Create file:	1891088 bytes/sec	CPU Available: 82%
Write to file:	2394895 bytes/sec	CPU Available: 91%
Read from file:	2769580 bytes/sec	CPU Available: 91%

Testing with a 512 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Create file:	173652 bytes/sec	CPU Available: 41%
Write to file:	190208 bytes/sec	CPU Available: 43%
Read from file:	192896 bytes/sec	CPU Available: 40%

Testing with a 4096 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Create file:	707230 bytes/sec	CPU Available: 63%
Write to file:	893505 bytes/sec	CPU Available: 62%
Read from file:	1119232 bytes/sec	CPU Available: 53%

Testing with a 32768 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Create file:	940434 bytes/sec	CPU Available: 80%
Write to file:	1372823 bytes/sec	CPU Available: 74%
Read from file:	2146304 bytes/sec	CPU Available: 73%

Testing with a 262144 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Create file:	1900544 bytes/sec	CPU Available: 74%
Write to file:	2424832 bytes/sec	CPU Available: 86%
Read from file:	2608398 bytes/sec	CPU Available: 84%

Average CPU Available: 52% CPU Availability index: 1615

memória bővítő + SCSI II vezérlő

MKSoft ScsiSpeed 4.1 Copyright © 1989-91 MKSoft Development

CPU: 68040 AmigaOS Version: 1.9.106 Normal Video DMA

Device: z3scsi.device:5

Comments: ScsiSpeed 4.1

CPU Speed Rating: 3548

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 216115 bytes/sec | CPU Available: 49%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 1426636 bytes/sec | CPU Available: 60%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 3090022 bytes/sec | CPU Available: 86%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 3119513 bytes/sec | CPU Available: 93%

Testing with a 512 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 215142 bytes/sec | CPU Available: 48%

Testing with a 4096 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 1204019 bytes/sec | CPU Available: 65%

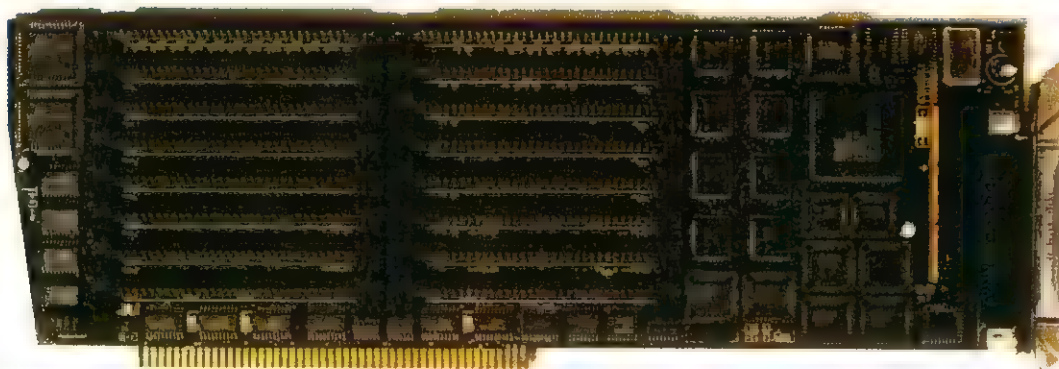
Testing with a 32768 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 2686976 bytes/sec | CPU Available: 77%

Testing with a 262144 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.

Read from SCSI: 3103993 bytes/sec | CPU Available: 84%

Average CPU Available: 70% | CPU Availability Index: 2484



Brilliance 2.0

Nemrég kaptuk kezünkbe a Digital Creations Brilliance rajzolóprogramját, s máris itt a következő változat. A 2.0 kódját 95 %-ban újrairták... ahogyan a cégnél mondták: "a sebesség miatt, hogy gyorsabb legyen".

Nos, akik foglalkoztak vele azok tudják, hogy a Brilliance 1.0 jelenleg a leggyorsabb rajzolóprogram Amigán - most úgy tűnik lesz egy még gyorsabb, a Brilliance 2.0. Továbbra is két programból áll a Brilliance csomag: egy a 2-256 színű rajzoláshoz (Brilliance) és egy a 24 bites, ill. HAM módokhoz (TruBrilliance). Az újdonságok: RubThru mód, amely lehetővé teszi különböző munkaképernyők tartalmának tetszőleges keverését. Egy nagyon jó hír az animátoroknak: a Brilliance 2.0 képes tetszőleges számú animációs képkocka "átvilágítására". A Brush-ok pszeudo 3D-s mozgatásának meghatározásakor felbukkanó "Move" ablak beállításait elmenthetjük későbbi felhasználás céljaira. Létrehozhatunk a látható területnél nagyobb képernyőket, és ezeket görgethetjük. ANIM7 animációs formátum támogatása.

Image FX 2.0

Nem télenkedtek a Nova Design fejlesztői sem az elmúlt fél évben. Az 1.5-ös verzió után most itt a 2.0. Sok új eszközt, effektet találhatunk benne - érdekes újdonság, hogy a legtöbb képmódosító effekt hatását egy kis ablakban előre látjuk (preview). Természetesen vannak új fájlformátumok is: FrameStore (Video Toaster), BMP (PC).

A loader modulok között most már EPSON scanner-hez valót is találunk, valamint jelentősen javítottak a 24 bites színes nyomtatás minőségén is. A kimentett képekhez az ImageFX 2.0 kívánságra egy kis képet is elment, amelyet betöltéskor, a fájlkiválasztásnál automatikusan megmutat. Már az IMFX 1.0 képes volt Arexx-en keresztül kommunikálni - a 2.0-ban természetesen ezt is továbbfejlesztették: a "MicroRecording" segítségével felvehetjük tennivalóinkat egy Arexx makróba anélkül, hogy az Arexx nyelvhez értenünk kellene. És végül egy bonusz hír az EGS kompatibilis grafikus kártya tulajdonosoknak, az IMFX 2.0 elkészült EGS környezethez is.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Ebben a hónapban a VIDEON CD Kft (Budapest VIII., Baross tér 9.) boltjából csemegéztünk. Az alábbi CD-ket és még rengeteg más újdonságot és különlegességet megtalálhatjátok a VIDEON CD boltban. Az üzlet színvonalas kiszolgálással és egyedi választékkal áll az érdeklődők rendelkezésére.



**Chick Corea Elektric Band
Light Years**

Egy újabb jazz csemege a GRP-től az 1987-es Chick Corea lemez, természetesen ez is digitális mesterszalagról és természetesen kiváló minőségben. Chick Corea, illetve valódi nevén Anthony Armando Corea 1941-ben szerencsétlenné a világot megszületésével. Azóta a világ egyik legjobb billentyűse és zeneszerzője. A karrierje 1972-ben kezdett kicsúcsosodni, amikor is Corea a Return to Forever nevű társulattal készítette a jobbnál jobb jazz-rock lemezeket. Ebben a csapatban játszott az azóta már önállóan is hatalmas hírnévre szert tett Al DiMeola. Később Corea visszatért a jazz-hez, különböző zenekarok és híres sztárok kíséretében készíti újabb és újabb lemezeit, mindig más és más hangzásvilágot felhasználva. Ezen a lemezen a Midi lehetőségeiből hozza ki a maximumot, egymásra keverve több hangszínt és hangot, mesterien illusztrálva zenei elképzeléseit a prizmáról, kaleidoszkópról, csillagfényről, időugrásról és még sok másról. Nem igazán lehet megenni ezt a folyton változó hangulatú, mégis egységesnek tűnő lemezt, főleg akkor nem, ha először hallod. Később aztán rádöbbsz, hogy beleestél a csapdába, már nem menekülhetsz és még egy jazz lemezzel szaporodott a gyűjteményed, amit remélhetőleg még további Chick Corea lemezek követnek majd.

Kérdés: Mi a neve Corea akusztikus hangszereléssel játszó csapatának?



**Rick Wakeman & Mario Fasciano
Black Knights at the Court of F. IV**

Egy igazi virtuóz billentyűművészt és olasz barátját köszönhetünk most a lemezajánlatok ürügyén. Rick Wakeman sohasem volt kis formátumú ember, valamint nem igazán tudott megragadni egy stílusnál sem, így azt lehet mondani, hogy lassacskán saját stílust alakít ki, amelyet elismernek kollégái is, továbbá szívesen működnek közre legújabb ötletei megvalósításában, még ha azok nem is a legszokványosabbak. Wakeman egyébként klasszikus zenei végzettséget szerzett, majd a hatvanas évek végén ezt meghazudtolva különböző együttesekben játszott. 1971-ben lép be egy olyan együttesbe, amely azóta is fogalom az igényesebb, némileg elvontabb zenét kedvelők körében. Itt majdnem három évet tölt, időközben szólólemezeket is megjelentet, amelyeken észre lehet, azért venni a komolyzenei vonzódását is. 1977-ben visszatér a sztárscapathoz, amelyet nem kis részben ő is tett naggyá, de két év múlva már megunja, azóta jobbnál jobb lemezeket készít egyedül, vagy barátaival, előtérben a billentyűs hangszerekkel, feldolgozva mindenféle témát, lásd az ajánlott lemez címét például, amely album 1989-ben készült Nápoly csodás városában.

Kérdés: Melyik együttesbe lépett be Wakeman 1971-ben? (Az együttes -Wakeman nélkül- járt nálunk is.)



East - Játékok

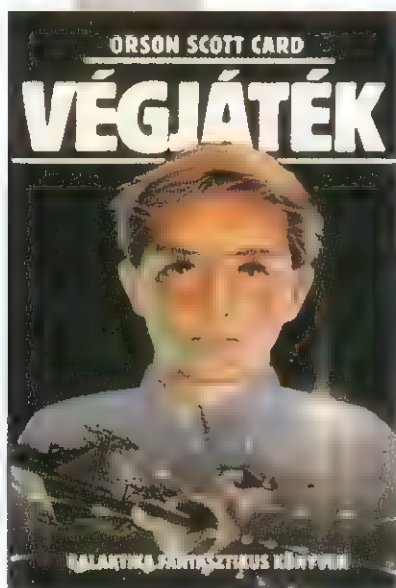
Nem tudom pontosan, hogy ki lehetett az kis hazánkban aki észrevette, hogy a magyar együttesek, előadók között vannak elég szép számmal olyanok, akiknek a munkái, a zenéi, a dalai ma is pontosan olyan értékesek, mint régen voltak. Sőt ma még lehet számítani arra is, hogy felnőtt egy-két újabb zeneszerető nemzedék, akik talán még nem is hallottak a 10-15 évvel ezelőtti jó zenékről, nem is beszélve azokról, akik kincsként őrizgetik a régi megkopott bakelitlemezt, és örömmel veszik a CD-s kiadást. 1975-ben a Tisza parti, halászléjéről híres városban megalakul az East együttes. Kezdetben tisztán instrumentális jazz-rockot játszanak, majd a nyolcvanas évek elejétől megjelenik az énekhang is. A fenti képen látható legenda borító az East első nagylemezének borítója, amelyet 1981-ben adnak ki. Itt még visszafogottabban szólnak a szintetizátorok, inkább a Genesis zenéjéhez lehet egy kissé hasonlítani a művet. Mindegyre akik emlékeznek az East kiváló zenéjére, azoknak gondolom nem is kell nagyon ajánlani a lemezt, valószínűleg már megvan, akik viszont nem hallottak még róla, azoknak csak azt tudom mondani, hogy próbálják meghallgatni, majd nem biztosan lesz egy két kedvenc számotok erről a lemeztől is.

Kérdés: Hol alakult meg az East?

STILLA



Új Valhalla könyvek



JÁTÉK

Minden hónapban játékkal óhajtunk kedveskedni a zene szerelmeseinek. A VIDEON CD Kft jóvoltából a szemközti oldal kérdéseinek helyes megfejtői között 3 CD-t sorsolunk ki a bemutatottak közül. Aki pedig előfizetők, az reménykedhet, hogy a hónapban éppen ő kapja meg a további 3 ajándék CD egyikét.

A megfejtéseket a GURU címére kérjük feladni: GURU · 1399 Bp., Pf. 701/765

A nyertesek a VIDEON CD Kft Budapest VIII., Baross tér 9. alatti boltjában vehetik át a CD-ket.

Beküldési határidő: 1994. július 1.

Orson Scott Card: Végjáték

Az előző számban már látható volt a Végjáték 2 címlapja, itt pedig az első része. Most, hogy megjelent az első rész is ismét, a sci-fi kedvelők újabb két nagyszerű kötetet gazdagíthatták könyvespolcukat. Az Ender's Game első része magyar fordításban először 1991-ben jelent meg, majd most került kiadásra a második kötet. Nem akarom senkinek sem elrontani az örömét, de a második rész elején olvasható kis iromány, miszerint a könyv élvezetéhez nincs szükség az első rész ismeretére, nos ez nem igazán van így. Persze biztos vannak olyanok, akik szívesen találgatnak, hogy vajon mi is történhetett, és biztos így volt meg úgy volt, de ezek az illetők egy meglehetősen izgalmas és kiválóan megírt történetről fosztják meg magukat, ugyanis teljesen más úgy olvasni a kettes kötetet, hogy nem is hallottál az elsőben történetekről, valamint teljesen más akkor, ha frissiben elolvastad az első könyvet, majd rögtön belevágtál a másodikba. Persze ez jobbra egyéni ízlés kérdése. A lényeg az, hogy minél előbb olvasd el valamelyiket, mert ez az ember tud írni, ami manapság sajnos már ritkaságszámba megy. Reménykedjünk továbbá, hogy talán sikerül kiadni a harmadik részt, persze csak akkor ha ez a két kötet elég nagy siker lesz, amiben nem igazán tudok kételkedni. Hogy a sztoriról nem írtam semmit? Ez nem egy olyan könyv, aminek a mesélését el lehetne akárcsak kezdeni is. A második része meg pláne nem ilyen. Egyszerűen jók és arra várnak, hogy olvasd el őket!

A. C. Clarke: 2001. Űrodüsszeia

Ez itt a szokásos ponyvaregény rovat, ahol szeretnék megnyugtatni mindenkit, aki felemelt orral húz el az utcai, aluljárói könyvesponyvák előtt, hogy megint sikerült lemaradnia valami fontos dologról. Clarke és valami Stanley Kubrick nevű gyanús egyén anno elkészítették az évszázad egyik legjobb filmjét, ami szintén a fenti névre hallgatott. Ekkor Clarke az egy rókaról 2 bört elve alapján megcsapott egy pár oldalt a forgatókönyvből, és kiadta könyvben. Szóval aki esetleg lemaradt erről a bizonyos könyvről, az egy igazán tökéletes sztoriról maradt le, megspékelve Clarke tagadhatatlan írói kvalitásaival. Aki pedig esetleg a filmet is látta, az elismerheti, hogy ezt a látványt könyvben leírni nem semmi. Nagy örömkre sikerült leírni és most végre mindenki beszerezheti, már akit érdekel az ilyen aluljárói ponyvairódalom.

STILLA

DEMOLOGIA

Hii

Ideiglenesen én (Fester/Abso-lute!) írom a rovatot Jean barátom helyett. AGA, AGA és még több AGA...

Az a demo freak, aki még nem vásárolt 1200-ast vagy 4000-est, most igen rosszul érezheti magát, ugyanis a kiadott anyagok kb. 60 százaléka csak ezeken működik. Ez végül is egy lépés a helyes irányba, az egyetlen probléma, hogy ezekből a produkciókból még igen nehézkes dolog képeket kiszedni a Demologia rovatba... Akkor kezdjük is meg e havi tallózásunkat a demok birodalmában!

Real/Complex:

A Party 3 nyertes demojának lelkes francia készítői most ismét jelentkeztek egy demoval. De milyennel! Gengis, a coder a legtöbbet hozta ki az AGA chipsetből a máig megjelent programok közül. S nemcsak technikailag remek a stuff, de a hangulata is szuper, köszönhetően Clawz zenéjének és a Titan/Eloy duo grafikáinak. Szinte minden effekt a texture mapping elvre épül, és ezt az AGA nagyon tudja. Ám itt most nemcsak a 'szokásos' kocka oldalára felfeszített képek jelennek meg, hanem a legkomplexebb alakzatokat is ragyogó grafikák borítják. A filled vectorok ideje lejárt...

Mina Omistan/Movement:

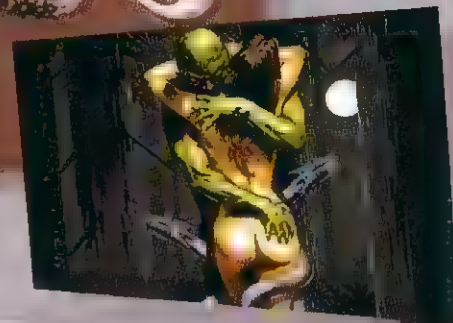
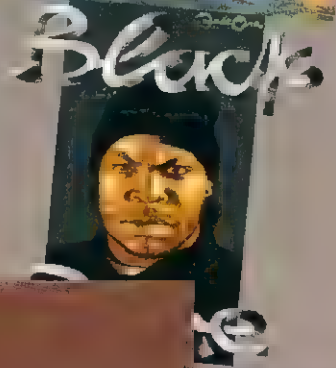
Nézzük most a majdnem Million Dezin szintű agykárosodásban szenvedő francia ifjak új AGA video-demoját. Azért mondom video-demonak, mert semmi szokványos (unalmas) rutin nincs benne, sőt egyáltalán semmilyen rutin nincs benne. Az egész egy Groo/CNCD zenére időzített klip. Az effajta produkciók új ötletek híján már kezdenek egy kicsit unalmasá válni, de itt a zene egy ki-

csit feldobja a doigot. Groo, a finn zenész most a computerzene mellett ÉNEKEL is...

Exile/Facet's

Pussy of Desire:

A hónap egyetlen nem AGA-s stuffja, de olyan is. Egytől egyig minden effektet már '92-ben láthattunk, a zene dinamikus de nagyon monoton, a design ha-



nyagolható, a grafikák közepesek. S bár a Facet's Pussy név (mindenki fordítsa le magának, a Facet egy grafikus neve) humoros alkotást sejtet, itt maximum a rutinok kezdetleges-



ségén kacaghatok nagyokat.





Friday at 8/Polka Brothers:

Az előző szám Gathering '94 ismertetőjéből kimaradt ez a demo, mely ott a harmadik helyezést érte el. A code a volt Kefrens tag, Airwalk műve (a dude egyébként grafikusnak indult, majd zenész lett és most programozó), az egy szem grafika Mount keze alól került ki, a zene Dice alkotása. A rutinok nem túl komolyak, főleg látványra megy az egész. Ami szerintem dobogóra juttatta, az a tökéletes időzítés a techno zenére. A pattogó vectorok, vonalak, alagutak mind

zenére jönnek be, tűnnek el, villognak és mo-

Acidtrip/Melon DeZign:

Örület... A francia dinnyék ismét jelentkeztek egy rövidke intro-val. Az egész stuff kb. 10 másodperces, szokásos Melon stílusban. Találkozhatunk önmagunkkal(?), egy Melon logo-val, és egy fantasztikus képpel. Mack és Walt alkotása nem csak technikailag tökéletes, de szakít az unalmas Boris Vallejo and Co. mániával, és egy eredeti, a grafikusok által elképzelt kaotikus világot ábrázol. Már nagyon várom a következő nagyobb Melon produkciót, mert mint Schmoovy Schmoov-tól megtudhattam, Crayon Shinican will return! Ez már jelent valamit...

It Can't Be Done/Ram Jam:

A francia Saturne party második helyezettje ez az olasz RJ AGA trackmo. Bár ettől a csapattól a The Chart-on kívül



még nem sok jót láthattunk, ez a demo egész jó fajta. Az AGA szárnyakat ad!

A produkció felvonultatja a ma ismert összes copperes képforgatási trükköt, de újat nem mutat. A grafikára nem lehet panasz, a zene ellenben nagyon unalmas. Mindent összevetve egy átlagos csapat első AGA-s kiadása szép kivitelben.

Szokatlan mennyiségű disk-mag jelent meg mostanában, ám minőségi csak egy-kettő.

A Stone Arts féle norvég Headline

szép ugyan (Fairfax és Wood/Andromeda csinálta a grafikákat), de a cikkeken 5 perc alatt elalszik az ember.

A Talent is kijött egy újsággal; a 42 (ez a címe!) egy fokkal jobb mint a Headline, legalább 20 perc kell a kiolvasásához... Zenelemez fronton a TRSI & Mystic (Starlight), a Scoopex (Scoopex Melodies)

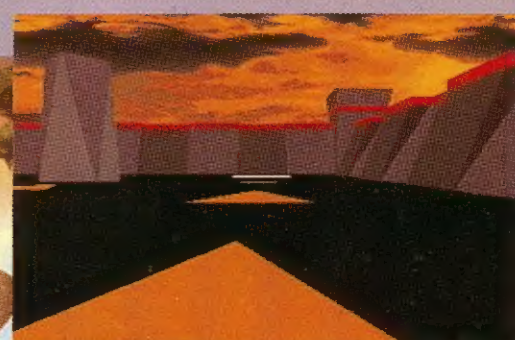
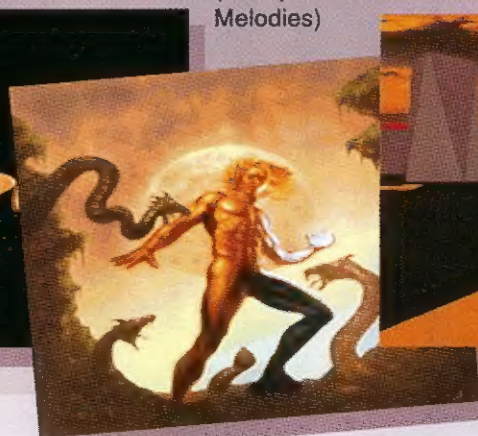
és a Saints (Fantastic Dreams) lépett. Igen sajnálatos, hogy a híres TRSI és Scoopex music-diskjei rosszabbak mint a Saints féle. Az utóbbi se jó, de az előző kettő már büntetendő. A grafikák már

'90-ben is csúnyának számítottak volna, a code és a design meg unalmas. A zeneszek (TRSI: XTD, Scoopex: NHP és BKH) hozták a formájukat, dögunalom mind a kettő. A zenék a FD-ben se jobbak, de ott a design-ra nem lehet panasz. Mint látjátok a kiadások



mennyi-bámulatos, már ha megvan hozzá a hardware-e az embernek. Akkor viszlát a következő hónapban, és majd meglátjuk mi mindent hoznak addigra ki az AGA-ból...

Fester



TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom (1)
2. Cannon Fodder (2)
3. Mortal Kombat (3)
4. Bubba & Stix (4)
5. Pinball Dreams 2 (-)
6. Disposable Hero (6)
7. Raptor (-)
8. Brian the Lion (-)
9. Apocalypse (-)
10. James Pond 3 (-)

SZIMULÁTOR

1. Settlers (1)
2. Reunion (-)
3. Pacific Strike (-)
4. Battle Isle 2. (4)
5. Elite II - Frontier (5)
6. F14 (-)
7. Masters Of Orion (7)
8. Genesia (-)
9. X-Wing (9)
10. UFO (10)

KALAND

1. Ultima 8 rol. (-)
2. Day Of The Tentacle adv. (1)
3. Gabriel Knight adv. (2)
4. Sam & Max adv. (4)
5. Alone In The Dark 2. adv. (5)
6. Beneath the Steel S. adv. (-)
7. Star Trek 2. adv. (7)
8. Darkmere adv. (8)
9. Elder Scrolls rol. (9)
10. Darksun rol. (10)

PC 10

1. Sim City 2000 (Mindscape)
2. Frontier Elite 2. (GameTek)
3. X-Wing (U.S.Gold)
4. Pacific Strike (Origin)
5. Premier Manager 2. (Gremlin)
6. Microsoft F.Sim. 5.0. (Microsoft)
7. StarLord (Microprose)
8. Alone I. T. Dark 2. (Infogrames)
9. Gabriel Knight (Sierra)
10. TFX (Ocean)

ABSZOLÚT 10

1. Sim City 2000. (Mindscape)
2. Frontier 2. Elite (Gametek)
3. Cannon Fodder (Virgin)
4. Premier Manager 2. (Gremlin)
5. Liberation (Mindscape)
6. Skidmarks (Acid Software)
7. Championship Manager (Domark)
8. The Settlers (Blue Byte)
9. Mortal Kombat (Virgin)
10. Sensible Soccer (Renegade)

FILM

1. Csúcsfejek (-)
2. Addams Family 2. (2)
3. Aladdin (1)
4. Wayne világa 2. (-)
5. A cég (-)
6. Pelikán ügírat (-)
7. Robocop 3 (-)
8. A három testőr (5)
9. Jég veled! (-)
10. Beethoven 2. (-)

DEL's TOP 10

1. Wing Commander 2
2. Ultima Underworld
3. X-Wing
4. Monkey Island
5. Kick Off 2
6. Ultima 7
7. Worlds of Xeen
8. Dungeon Master
9. Alien Breed
10. Bard's Tale

1994

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

MULTIMÉDIA

CD CENTER HÁLÓZAT

Az egész világot új médiaforma hódítja meg. Az USA-tól Peruig, Taiwanról Melbourneig futótűzként terjed a PC CD-ROM felhasználás igénye. A gyártó cégek ezerszám ontják a CD-ROM programokat. Cégünk, az AUTOMEX Amerikai-Magyar Kft., Budapesten multimédia CD CENTER hálózatot hozott létre, az ország legnagyobb CD-ROM választékával. A hálózat minden egységében több ezer CD-lemezzel, lemez-listával, árjegyzékkel várjuk kedves vásárlóinkat. Klubtagsági rendszert állítottunk fel, a klubtagok sok hasznos kedvezményt vehetnek igénybe, ízelítőül néhányat felsorolunk az alábbiakban.

**Olvassa hirdetésünket
a Teletext 375-ös oldalán!**

Várjuk klubtagjaink sorába!

Nem budapesti érdeklődők részére közöljük: amennyiben az Automex Kft. (Bp. VII., Wesselényi u. 21.) címére feladják az évi 6.000 Ft, diákoknak 3.000 Ft-os klubtagsági díjat, postafordultával elküldjük címükre a tagsági igazolványt, és a tagsági szerződést. Az utánvétes szállításról gondoskodunk. Az érdeklődőket személyesen várjuk az alábbi címeken:

Automex Kft.
PC And Modell 2000 KFT.
Astoria üzletház
PGM szolg. KFT.
CD-Byte
Kerszöv Computer
3G Computer
Karakter KFT.

Bp. VII. k., Wesselényi u. 21. • Tel: 268-0885
Bp. • Tel: 267-9038
Bp. VII. k., Rákóczi u. 4-6. • Tel: 122-1281
Szeged • Tel: (62)-314-380
Bp. I. ker., Fő u. 2. (Nyitás 1994. július 1-én.)
Bp. • Tel: 212-4249
Bp. IX. k., Lónyai u. 13/b. fszt 7. • Tel: 218-5702
Szolnok • Tel: (56)-420-067

A klubtagság szolgáltatásai:
A CD CENTER az alábbi kedvezményekben
részesíti a klubtagokat:

- minden ötödik CD lemezt ajándékba adjuk, vagy 1000 Ft-ot beszámítunk egy új CD, ill. hardver vásárlásnál
- minden tag 10% kedvezményt kap a nettó árból CD vásárlás estén
- 5% kedvezmény minden egyéb vásárlásnál
- előleg nélkül importálunk külön kérésre, készletünkön nem szereplő CD-ket
- klubtagjaink részére szervizszolgáltatásunk ingyenes, csak az alkatrész ára fizetendő
- csak a klubtagjainknak díjtalan az utánvételi szállítás
- havonta floppy lemezen megküldjük a legújabb árjegyzéket és leírásokat
- megunt CD-ket visszaveszünk árbeszámítással kedvező feltételek mellett.

Egy kis ízelítő fantasztikus árukészletünk áraiból.

7th Guest	8990.-
Betrayal At Krondor	7990.-
Comanche Maximum O.	13790.-
Jutland	9990.-
Dracula Unleashed D.	10890.-
Eric The Unready	8490.-
Wolf Pack	8190.-
Gabriel Knight	9990.-
MegaRace	9490.-
MicroCosm	12990.-
Ravenloft	10990.-
Rebel Assault	10690.-
Horde	10990.-
Wrath Of God	12990.-

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!

Folytatása következik!

Panasonic

Irodatechnika

**A világ legkisebb
lézer minőségű
nyomtatói***

KX-P4400i

- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 1 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm

KX-P5400

- PostScript Level 2
- 300 dpi felbontás
- zajtalan nyomtatás
- nyomtatási sebesség: 4 ppm
- 2 MB RAM alapkiépítésben
- HP PCL4 kompatibilis
- 127x381x297 mm



Hivatalos Magyarországi Képviselet:

INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255. Fax: 129-6058

* 1993 augusztusi adat